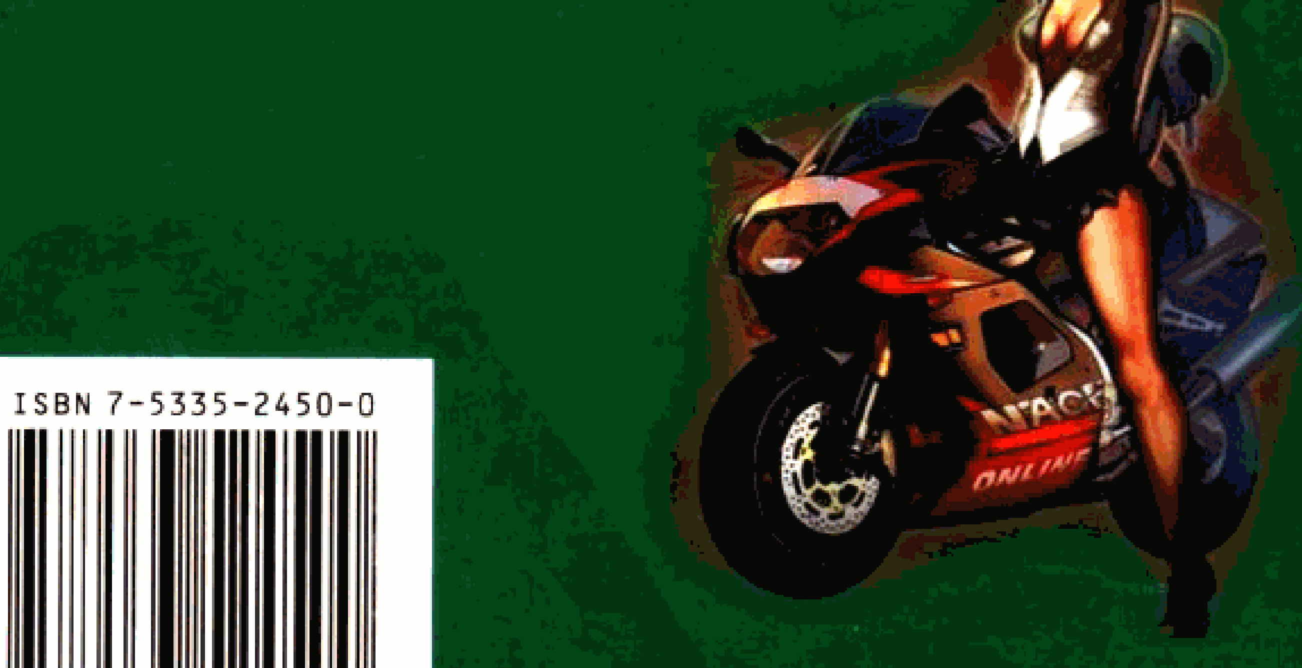

WANGLUO YOUXI
YIDIANTONG
坦克宝贝
网络游戏
一点通
2
彩虹冒险
Survival Project
高晶 编
坦克宝贝
彩虹冒险
天堂II
美丽世界
龙族
侠客天下
大海战II
福建科学技术出版社

WANGLUO YOUXI
YIDIANTONG

网络游戏一点通 2

责任编辑　林大灶
封面设计　吴丹波
责任校对　张洪洪



ISBN 7-5335-2450-0
9 787533 524500 >
ISBN 7-5335-2450-0/TP·92
定价：14.80 元

前　言

如今国内网络游戏产业风起云涌，各大游戏运营商之间的竞争已经进入白热化阶段，岂是一个“火爆”能够形容的。网络游戏业为中国经济带来巨大发展机遇和挑战，随着这个产业的多元化发展和不断创新，现在中国网络游戏业也日渐成熟。

网络游戏按大多数人的理解就是安装一个客户端程序，然后连接到厂商提供的服务器上玩的游戏。按照官方的定义应该是：网络游戏是利用 TCP/IP 协议，以互联网为依托，可以多人同时参与的游戏项目。

网络游戏有很多种，现在十分流行的《传奇》就是一款很典型的网络 RPG 游戏。还有像联众那样上网下象棋、斗地主的游戏，都是属于益智类网络游戏。从广义上来讲，《反恐精英》、《QUAKE》这样的可以联网对战的游戏也应该算是网络游戏，但因为它们都有单机版，不联网时单机也能玩，所以一般没有把它们划在网络游戏的范畴之内。由此，这里谈的网络游戏是没有单机版而必须在互联网上进行的游戏。

其实网络游戏并不是什么新鲜事物，早在几年前国内就有好几家公司开始“吃螃蟹”了。中国网络游戏之初是《万王之王》，一开始公开测试就吸引了大量的玩家。联众则是独树一帜地走了棋牌娱乐的路子，几年下来也成为国内首屈一指的网络游戏运营商。从 2000 年下半年开始又先后有《石器时代》、《红月》、《千年》等数款不同类型和风格的网络游戏进入国内市场，这时，网络游戏的市场已经粗具规模，但真正让网络游戏“疯狂”起来，

并建立起成功的运营模式的则是盛大公司代理的《传奇》。这款游戏也确实成为中国网络游戏产业的“传奇”，从公开测试到正式运行在短短一年的时间里，注册用户数量就超过600万。此后，国内网络游戏运营商开始把目光放到从国外直接代理高素质网络游戏的路子上。国内网络游戏的数量从2000年的20余种，迅速地发展到2002年的110种，目前已经达到近200种，这还不包括一些正准备运行的网络游戏。

网络游戏的火爆确实给我们带来了经济效益，但也给我们带来了新的社会问题。现在玩网络游戏的玩家，90%以上都是16岁至30岁的青少年。他们中有人过度沉迷于网络游戏所营造的虚拟空间里，荒废了学业和工作。尤其是年龄小一些的玩家，本身缺乏自制力，长期沉溺于网络游戏，对他们的身心健康成长，对整个社会的发展都有着很大的影响。这个社会问题不是靠对网络游戏的一味禁止就能解决的，更多的是需要社会各界的引导和支持。

本套丛书无意为网络游戏叫好，只是想在引导读者正确玩网络游戏做点事情。因为世上所有的事物都是双刃剑，有好的一面也有坏的一面，凡事都有个度，过了某一限度，好事会变成坏事。大家玩网络游戏也得有个限度，如果玩到如醉如痴，恐怕不是好事。

参加本书编写工作的还有林云安、高霖、舒震、高熔。由于编写仓促，谬误之处在所难免，请广大读者不吝指正。

编　者

2004.5

目　　录



《彩虹冒险（SP）》是欢乐数码公司开发的一款利用网络与其他用户形成实时对战的在线动作游戏。游戏有8种不同的任务模式和具有独特环境条件的8个场景，有独特属性的武器和8位清新可爱的主角。选择好角色后可以组合成两支队伍，利用系统所提供的独特环境和多样的物品，进行战术性的即时对战，增强了玩家之间的交流，是一款不错的在线游戏。

一、游戏介绍

1. 背景故事

在人类尚未诞生的年代，世界明亮、纯洁与美丽。然而，随着愈来愈多的人类与诸多生物的逐步诞生，地球开始变得复杂，人们也逐渐失去他们纯洁的心灵。因此，大地女神耗尽精力把这些消失的纯洁灵魂慢慢收存累积，并隐藏在一颗彩虹般的水晶球中。

突然有一天，从空中传来了一阵威严的声音，一位贤明的长者告诉大家："在你们的心中保持希望吧，请你们去寻找彩虹般的水晶球。当它破碎之后，纯洁心灵都会重见光明，大家都会心想事成。"

大地女神最后终于无力倒下，勇者们也出发四处寻找。但长久以来，没有人有办法找到这颗彩虹水晶。现在，时间终于到来，沉睡的大地女神将会从破碎的彩虹般的水晶中苏醒……

2. **角色介绍**

（1）阿龙



这个沉默寡言的剑士是火属性的角色，速度、力量、体力都一般的普通型角色。旋转速度快，可以快速移动。以长距离连射压制对方后，再使用近距离连射器。整体能力值一般，但累积实力的话，在1∶1情况下会成为一个出色的角色。总评起来，他的优点应是其他职业的缺点，他的缺点就是其他职业的优点。换句话说，这是一个很平衡的职业。推荐的装备为盾、铠甲或鞋。

（2）莉雅

这个爱哭鬼是个火属性的魔法师。在彩虹冒险的所有的角色中，速度最快，而且可以乘坐拐杖飞行，移动很灵活，但加速度和旋转速度慢。与其他角色相比，具有更多的MP值，比较适合于群体作战。近距离攻击和远程攻击也不错。缺点是飞行职业的共同缺点。推荐采用的装备有火魔杖、火项链……主要靠发攻击魔法取胜。

（3）刀疤



海盗，水属性的料理师。在所有的角色中，刀疤的力量最强，体力最好，攻击别人时可以把别人弹开很长一段距离。加上刀疤的远程武器，这样可以弥补刀疤移动速度慢的缺点。由于他的防御力极强，所以在对战过程中可以先

利用他的防御力抵挡对方的攻击，然后趁机给对方致命一击。推荐的装备为水斧、水盾……目的是发挥攻击力高的优点，例如加了斧头后，砍一下可顶别人砍好几下。

(4) 琪琪



天使，淘气鬼，水属性的角色。旋转速度和最大速度极高，可利用翅膀在水上飞行。近程攻击力高，在远程攻击时，可忽隐忽现以迷惑对方。能量达到一定量时，悄悄发光，并恢复体力。具有快速的移动力，适合于1：1对战和群体战。缺点是飞行职业共同缺点。推荐的装备是水魔杖、水铠甲……这是因为经常要近距离攻击，所以配铠甲比较好。

(5) 凯亚



王子，鬼精灵，土属性的角色。速度、力量、体力都很一般的普通型角色。在近程攻击时，挥剑向前冲，很少向两旁攻击。但射程较远，攻击间歇短。在远程攻击时，总能把对方弹得很远，而且弹出的同时可利用近距离成功地击退对方，故适合于近距离正面攻击。缺点是攻击力低，移动和远程攻击速度慢。推举的装备是土剑、土鞋……弥补一下跑得慢的缺点。

(6) 幽草



妖精，是好奇心强的风属性角色。在陆地作战的角色中，幽草的速度最快。近距离攻击时，可以采用360°旋转，但射程短，MP值消耗量过大。而远程攻击时，速度和力量都非常强大，且MP值消耗量也很少。在1：1的决斗模式或群体战中，可起到在后方扶助队友的

作用。

（7）凌云



魔剑士，是个自负心强的风属性角色。整体能力上与阿龙相似，但攻击力会更强一些。远程攻击虽有距离限制，但可以穿墙击中躲在墙后的对手。适合于在像朋友之林或冰宝宝等障碍物多的地区战斗。魔剑士的建议装备是风剑、风鞋……既然本来就很快了，就让他更快一些，发挥他们的优势。

（8）小芊



体内流淌着人类血液的蛇精，土属性的角色。BP 值最高，移动时能变成蝙蝠。HP 较低，但是进程攻击时会吸收对方的 HP。适合于生存者模式、群体对战等。

3. 游戏中的物品

游戏中的物品有两类。一类是一次性使用的卷轴，使用一次就消失，卷轴用数字键 1、2、3 进行装备。另一类是卡片，购买一次装备以后可以持续使用，卷轴用数字键 4、5、6 进行装备。

（1）卷轴

卷轴名称	价格	性　能
移动力提升剂（BP Potion）	3	可以让自己 BP（移动力）值恢复 20％
团队移动力提升剂（BP Team Potion）	4	可以让自己和同队成员的 BP 值恢复 40％
攻击力提升剂（MP Potion）	3	可以让自己 MP 值（攻击力）恢复 20％
团队攻击力提升剂（MP Team Potion）	4	可以让自己和同队成员的 MP 值恢复 40％
隐形斗篷（Invisible Cloth）	7	可以隐形 30 秒，但同队成员可以看

续表

卷轴名称	价格	性　　能
恶魔之眼（Evil Eye）	5	30 秒内可以看清使用隐形物品的用户
传送（Teleport）	4	利用此物品可瞬间移动到游戏开始时的初始场所
三连击（Triple Shot）	7	适用于远程攻击，15 秒内可发射 2 次，1 次可发射 3 发，MP 值减少 3 倍
保护膜（Portection）	7	5 秒内可抵挡对方的所有攻击
幽灵斗篷（Ghost Cloth）	5	30 秒内处于幽灵状态，可穿越石头和树木
加速魔鞋（Speedy Moment）	6	在 5 秒内每按 1 次 booster，速度就会变成原来的 1、2 倍
幽灵一击（Ghost Shot）	7	在 15 秒内武器可以 2 次通过障碍物
圣盾（Suction Shield）	7	10 秒内抵挡对方的攻击时，HP 也会得到恢复
指南针（Compass）	6	30 秒内用箭头表示敌人的具体位置

（2）卡片

卡片系统是游戏中重要的物品类系统。收集卡片和角色的升级一样重要。一个玩家最多可拥有金卡、黑卡、银卡等共 12 张。在游戏中可选择佩带其中的 3 张金卡或黑卡，而对拥有的白卡数量没有限制。

金色系列的卡片是实际游戏中使用的最重要的卡片，可以用开心（游戏货币）在商店购买。银色系列的卡片是在战外发挥效力的卡片，可以用开心在商店购买。黑色系列的卡片是使用于实际游戏中的卡片。白色系列的卡片是用于提升黑卡的等级时使用的卡片，可以在游戏中获得。

①金卡

金卡和黑卡基本上是一样的，都能在游戏中提高各种技能。金卡现有 324 种（每级 36 种×9 个级）。金卡和黑卡最大的区别在于“发动率”。虽然在游戏中已装备了卡片，但还需卡片发动

才能发挥其效率。金卡的发动率是接近黑卡的2倍。

金卡和黑卡的第二个区别在于“合成率”。通过白卡的合成，可提高等级，但合成过程中有一定成功和失败的概率。金卡的合成率比黑卡要高2倍。若想将黑卡变为金卡，可对金卡有效期进行充值。金卡可通过开心在卡片商店购买，黑卡可用叮当（游戏货币）在卡片商店购买。

②银卡

银卡是惟一用于游戏过程外的卡片，只有在银卡商店用现金才可以买到。这种特殊的卡片拥有特殊的效果，分成转职和特殊能力卡2种，即“高级角色卡片”和“高级控制卡片”。转职卡片可以将角色转职成高级职业，而转职之后的角色外形会更加漂亮，各项能力也将大幅度提升。使用“高级控制卡片”则可设置更多功能的高级游戏房间。有捆绑这两种功能的套卡。银卡可用开心在卡片商店购买，其价格、功能如下表。

卡片名称	价格（韩元）	功能
高级阿龙卡片 (Premium Xyrho Card)	1日150，7日750， 30日1500	阿龙转职专用卡
高级莉雅卡片 (Premium Shamoo Card)	1日150，7日750， 30日1500	莉雅转职专用卡
高级刀疤卡片 (Premium Sven Card)	1日150，7日750， 30日1500	刀疤转职专用卡
高级琪琪卡片 (Premium Cream Card)	1日150，7日750， 30日1500	琪琪转职专用卡
高级凯亚卡片 (Premium Roland Card)	1日150，7日750， 30日1500	凯亚转职专用卡
高级小芊卡片 (Premium Hazel Card)	1日150，7日750， 30日1500	小芊转职专用卡

续表

卡片名称	价格（韩元）	功　能
高级凌云卡片（Premium Hawk Card）	1日300，7日1500，30日1500	凌云转职专用卡
高级幽草卡片（Premium Aurelli Card）	1日150，7日750，30日1500	幽草转职专用卡
高级角色套卡（Premium Set Card）	1天300，7天1500，30天3000	可使用所有高级角色的卡片
高级控制卡片（Master Card）	1天150，7天750，30天1500	可以不受频道的限制，可设置场景、模式、人员等并可在游戏房间加密。在游戏中，点数、游戏货币的获得率和精灵生成率较高（拥有高级控制卡片者为1.5倍，没有的则为1.3倍），并在拾到精灵时，可100%的获得
高级人物＋高级控制卡片（Character ＋ Master Set Card）	1日350，7日1750，30日3500	高级角色组卡和高级控制卡片功能为一身的卡片
私人商店卡片（User Shop Card）	1日150，7日750，30日1500	可以让玩家开设自己的私人商店，以自己希望的价格出售自己的卡片
天使之眼卡片（Angel Eye Card）	1日150，7日750，30日1500	可以在小地图中显示白卡的位置，可以让您抢在别人之前获得白卡。
生命之光卡片（Quest Life Card）	1日150，7日750，30日150	进行任务模式的途中死亡时，可以让角色复活的物品。但一场任务模式中只能使用一次
＋6月光宝盒（＋6 Slot Card）	无限制：5800	在原来的卡片盒的基础上，可以添加收藏6张卡片的空间。无时间限制
＋12月光宝盒（＋12 Slot Card）	无限制：9800	在原来的卡片盒的基础上，可以添加收藏12张卡片的空间。无时间限制

③黑卡

在实际游戏中使用。黑卡能在游戏中提高各种技能，现有351种（每级36种×9个级别）。黑卡有“发动率”，虽然在游戏中已装备了卡片，但还需卡片发动才能发挥其效率。黑卡还有“合成率”，通过与白卡合成，可提高等级，但合成过程中有一定成功和失败的概率。如黑卡的等级在6级以上，合成失败可能会有降级的惩罚也可能保持等级不变。黑卡在游戏中只能装备3个。黑卡可用叮当在卡片商店购买，类型如下表。

卡片名称	价格	功　能	卡片合成时
斧卡（Axe Card）	6000	提高近程攻击的攻击力	6000 消耗 10 张白卡
法杖卡（Wand Card）	6000	提高远程攻击的攻击力	6000 消耗 10 张白卡
剑卡（Sword Card）	5500	提高近程攻击的攻击力	5500 消耗 10 张白卡
弓卡（Bow Card）	5000	提高远程攻击的攻击力	5000 消耗 10 张白卡
盾卡（Shield Card）	1200	提高防御力	500 消耗 2 张白卡
垂饰卡（Pendant Card）	1000	提高体力恢复的速度	1000 消耗 5 张白卡
盔甲卡（Armor Card）	1500	提高防御力	1500 消耗 5 张白卡
靴子卡（Boots Card）	5000	提高跑动时的移动速度	5000 消耗 10 张白卡
必杀魔法卡（Magic Card—Water）	10000	集气后发射强魔法	10000 消耗 20 张白卡

各种卡片均有水、火、土、风4种属性，不同属性的卡片在性能上稍有不同，以盾牌（基本发动率30%）为例说明如下。

水属性盾牌：增加防御时间2%，减少躲避时间2%，减少攻击力20%，减少震动率3%。

火属性盾牌：增加防御时间1%，减少躲避时间3%，减少攻击力15%。

土属性盾牌：增加防御时间3%，减少躲避时间1%，减少攻击力3%，减少震动率10%。

风属性盾牌：增加防御时间4%，减少攻击力5%，减少震动率8%。

虽然装备了和角色不同属性的卡片时，卡片的能力值也同样适用。这里有个卡片发动率的概念。卡片的发动率是由基本发动率加上使用卡片的条件计算而得的。卡片的基本发动率是：金卡为70%，黑卡为30%。而装备与角色的属性相同的卡片时，在卡片的基本发动率上再提高10%，所装备的3个系列的卡片（武器、防御、魔法）属性都一致时再加10%，装备3张金卡时再加10%。

④白卡

白卡是用于和黑卡合成的材料卡。白卡不能独立使用，只能用于与黑卡合成，合成后所使用的卡片就会消失。在游戏中获得精灵，就变成白卡。白卡分为水、火、土、风4种属性系列。各属性的精灵在相应属性的场景中出现，并在打败其他玩家后以特定概率获得精灵。白卡不在卡片商店中出售，卡片类型、功能如下表。

卡片名称	功能
水精灵卡片（Water Elemental Card）	冰宝宝，海盗之家
火精灵卡片（Fire Elemental Card）	黑火翼之谷
土精灵卡片（Earth Elemental Card）	流浪者之村
风精灵卡片（Wind Elemental Card）	友谊之林，风之神殿

4. 属性系统

属性系统对玩家的所有物品和场景都有很大的影响，因此要注意物品属性与角色属性的合理搭配使用。属性分为水、火、土、风4种。属性为水的黑卡减少MP值的消耗；属性为风的黑卡可以把对方的角色吹得很远；属性为火的黑卡可提高力量；属

性为土的黑卡可提高速度。

角色的属性和黑卡的属性相吻合，就会提高卡片的发动率。

场景的属性与白卡的属性则决定在此场景可以获得的精灵的种类。

5. 频道系统

频道系统是为了使《彩虹冒险》的用户，在公平的条件下享受对等服务。为了防止等级不等的用户间的对战，游戏提供按照级别入场的频道。

《彩虹冒险》按照级别提供5种不同的频道。0频道是为了初学者熟悉《彩虹冒险》的使用方法所提供的练习场。练习结束后可以进入下一个频道，并且随着等级的上升，可进入的频道数也随之增加。

每上升一个等级的时候，都会出现各个角色的背景介绍，而且大厅的画面也按照凌晨→早晨→白天→傍晚→夜晚的顺序转换。

游戏中可以任意进入各种级别的频道，但是进入比自己的等级低的频道时，胜利后所获得的分数较低，失败时所失去的分数却较高，所以进入符合自身等级的频道是比较有利于升级的。

6. 交流系统

(1) 战盟制度

战盟是为了具有共同目的的玩家们一起享受《彩虹冒险》而提供的制度。战盟的队员会影响战盟的分数，加入有名气的战盟也成为战盟队员的荣誉。所以只有不懈地努力，才能拥有优秀的会员。组成战盟后与其他战盟结盟，在游戏中互相帮助，并且在与其他的战盟决战时起到协助的作用。

《彩虹冒险》的主页提供了管理战盟的可行性系统，方便了用户。盟主可以通过此系统行使他独有的责任和权利。等级在9

级以上的用户都可以申请新的战盟，而所有用户都可以随意加入某个战盟，但一个 ID 只能加入一个战盟。

（2）推荐人制度

被记录为推荐人的玩家，可以在游戏中获得一般能获得的点数外，还可以额外获得一定比率的点数。这些额外点数称为推荐人的名誉点数，名誉点数对于升级是一个很重要的因素，所以推荐的人越多对升级越有利。推荐人可以在最初加入会员时，在《彩虹冒险》的网站登记注册。

（3）恩怨制度

恩怨制度是为了形成《彩虹冒险》健康的游戏文化而设立的制度。在彩虹冒险中帮助其他玩家的人称之为恩人。当玩家的点数增加时，玩家恩人的名誉点数也按等比例增加。在彩虹冒险中可以将危害自己或非道德的玩家指定为仇敌。当玩家的点数增加时，玩家仇敌的名誉点数按等比例下降。在彩虹冒险中，名誉点数是决定升级的重要因素，所以只有在游戏中互相帮助，等级才能稳定的提升。恩怨制度只有在被指定的玩家在线时有效，被指定玩家退出游戏的话，其制度将自动解除。

（4）添加好友和黑名单

可以确认好友的正确位置，仅用一个 ID 就可以确认指定的恩人或仇人的正确位置。在大厅、房间的游戏进行中，只要输入要寻找的 ID 就可以确认对方正确的位置。注册在好友名单上的 ID，在对方离线的情况下也不会消失。可以把一直发消息骚扰你或者是讨厌的玩家列为封锁名单，让他以为你不在线。

7. 游戏的货币

开心是游戏中的一种货币，由现金购买的开心卡充入账号来获得，应该可以由“现金充值”来充入。开心可以在卡片商店里使用，游戏中的开心用“ca”来表示，并且“ca”和开心的数目

都是用绿色来表示的，例如“ca 1200”。

用开心直接购买金卡（30天、7天），银卡（30天、7天、1天、永久性的）。购买的金卡、银卡的天数越多，折扣也越高。金卡和银卡都有天数限制，一旦超过使用天数，金卡将变为黑卡，银卡将消失，但是永久性的银卡没有天数限制。开心可以延长使用的天数，也可以使黑卡变为金卡。可以选择充值的天数（30天、7天、1天），充值的天数越多将会有越高的折扣。

二、游戏操作

1. 进入游戏

(1) 下载

在彩虹冒险网站的“彩虹冒险—下载”中下载“Survival-Setup.exe”文件。然后双击下载的文件，就会自动解压，开始安装。安装结束后，桌面上出现“在线游戏—彩虹冒险”的图标。

(2) 连接

双击“在线游戏—彩虹冒险”开始运行。输入ID或密码后，点击“登录”或“Enter”键。没申请ID的用户，通过网页申请会员加入。

(3) 频道

也就是选择频道和服务器。可在画面右侧的6个频道中选择一个频道。不适合目前等级的频道是进不去的。再在画面下端的服务器中，选择入场位置。

(4) 大厅

在大厅里可以选择房间。画面上排列出可以进行游戏的房间。在大厅里可以直接创建游戏房间，或与其他玩家对话，也可

以在进行游戏之前购买卡片和卷轴。在大厅可以设置游戏内的多个选项。

（5）房间

在房间里选择角色。在角色卡片中选择角色和组。在房间里还可以购买或装备游戏中要使用的物品及卡片。准备就绪后，点击“Ready”按钮，然后按各个模式，直接开始或一起开始游戏。

（6）游戏

游戏的基本目的是 KO 对方，获取所在小组或个人的胜利。最初接触的 0 频道中并不以别的玩家为对手，而是出现练习用的 NPC。

2. 按键操作

游戏的键盘操作有两种方式，一种是键的方向和角色的移动方向相同，另一种是键的方向和角色的旋转方向相同，可以选择适合本人的操作方式。

①基本的键操作方法 1 如下。

A：移动；

S：近程攻击；

D：远程攻击；

空格键：防御；

Q、W、E：使用物品；

R：使用魔法卡片；

方向键：上下左右移动，后退。

②基本的键操作方法 2 如下。

A：移动；

S：近程攻击；

D：远程攻击；

Q、W、E：使用物品；

R：使用魔法卡片；

上、左、右键：上下左右移动、后退。

下键：防御。

3. 界面使用

图标“我的卡片”：查看自己的卡片；

图标“卡片商店”：销售黑卡的卡片商店；

图标“卷轴商店”：销售卷轴的商店；

图标“Help”：在所属区域提供帮助的图标；

图标“设置”：设置键操作或外挂程序的图标；

图标“设置”：设置键操作或外挂程序的图标；

图标“交流”：可以注册恩人、仇人、好友、黑名单的图标；

图标“寻找”：告诉游戏中的玩家位置的图标；

图标“截图”：截取游戏画面；

图标“邀请”：可以邀请房间或大厅里的玩家的图标；

图标“情感”：用气球图标表示角色的情感的图标；

图标“卡片交易”：与其他玩家交易卡片或Code时使用的图标；

图标“卡片组合”：与其他卡片合成，提升等级时使用的图标；

图标“强行踢人”：可以强行将非道德玩家踢出房间的图标。

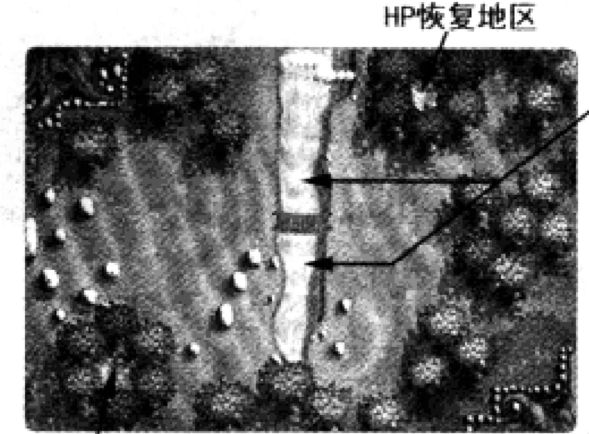
4. 游戏场景

游戏场景目前只有8处，以后还会不断地开发。

(1) 友谊之林

友谊之林（Wood in Friends）是围绕着温和气息的妖精之树与充满着邪恶气息的恶魔之树共存的区域，风属性，无特别占优势的角色。在场景中右上角的红色树林和左下角的蓝色树林是

HP恢复区。正中间的水面只有可以飞行的角色才能通过，其他角色只能由桥上过河。

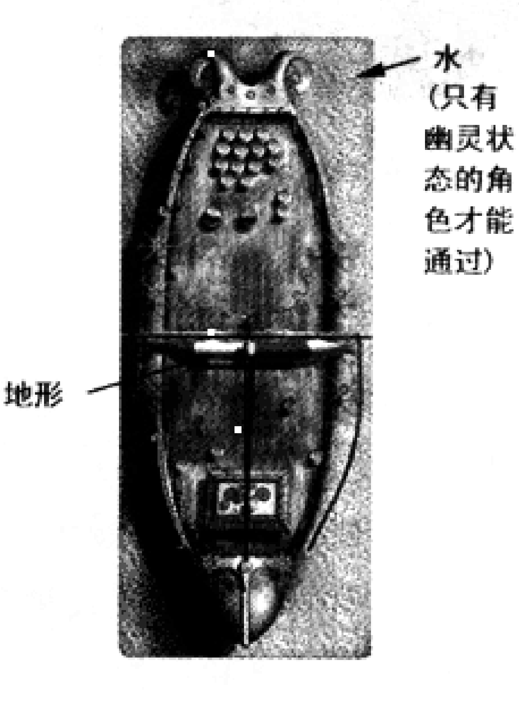


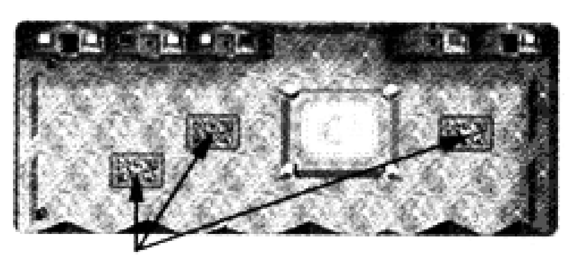
(2) 冰宝宝

冰宝宝(Ice Ice Baby)能以反光壁反射所有的角色和武器。因为场景的摩擦力较小，有利于以远程攻击为主的飞行角色。水面只有可飞行的角色才能通过。

(3) 海盗船

当海盗船(Sea Over Sea)微微移动或剧烈移动时，无法使用任何角色和武器。由于甲板非常狭窄，所以有利于擅长近距离攻击的角色。船旁边的水面只有幽灵角色才能通过。

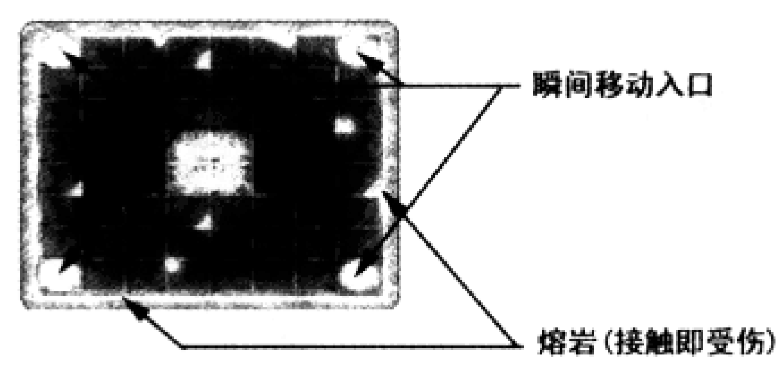




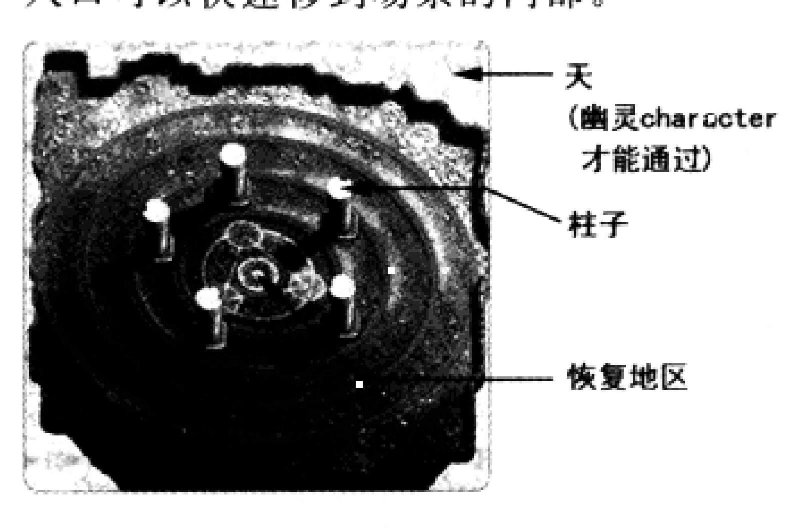
(4) 流浪者之村

流浪者之村(Vagabond Village)中的草坪只有飞行的角色才能通过，其中间有可以恢复HP的祭坛。

(5) 黑火翼之谷



黑火翼之谷（Village of Dark Flame Wings）中到处存在可喷熔岩的缝隙，居中区域充满熔岩，一接近就会受到伤害。此场景的4个角落都有瞬间移动入口，从瞬间移动入口可以快速移到场景的内部。



(6) 风之神殿

风之神殿（Stairway to Forgotten Wind）是风属性的场景，整个场景内一直刮着大风。角色会受到风的影响，可以在居中的魔法阵中恢复。神殿四周天蓝色的部分是天，只有幽灵角色才能通过。

(7) 死之洞穴

死之洞穴（Dungeon of the Dead）是任务模式专有的无属性的场景，提供多个目标，若顺利达到此目标就可以结束游戏。这里到处都有Slime、骷髅士兵、Golem等多种怪物和陷阱。目前正在进行中的Quest模式种类为4种（0，1，2，3），以后还会更新更多的场景和怪物。

(8) 竞技场

竞技场（Arena of Sword and Magic）4个角上的宝石，在托起它的女神像受到冲击时会发动，并发出环绕场地的电流。4个角上是魔法阵（恢复区），能恢复与其颜色相同的能力值。场

地中的水面只有飞行角色可以飞过。

(9) 龙之神殿

龙之神殿（sanctuary of Dragon）是古代的龙为了纪念自己的伟大而创建的神殿，但经过岁月流逝已经变成了废墟。在这个十字形的场景的上下左右末端有瞬间移动入口。从这 4 个入口可瞬间移动到场景的中央附近。

(10) 奇异之林

奇异之林（The Strange Forest）和死亡洞穴一样，是任务模式专用的无属性场景。奇异之林整天被雾笼罩着，散发出阴沉的气氛。许多探险家都相信这样的传说，即在这个树林的最深处有恐怖的魔兽。

(11) 火龙之城

火龙之城（Palace of Red Dragon）是新增加的火山探险（Flame Quest）中新推出的场景。火龙之城位于火山深处的火龙栖息之地。长时间以来，这条恶龙不断地给彩虹世界的人们带来灾难。为了除掉这条恶龙，不知有多少勇敢的人们献出了自己的生命。火龙特别讨厌别人进入自己的城内，所以在进入火龙居住的城堡的路上，到处是火龙设计的封印石和黑暗陷阱，还有火龙所召唤进来的地狱恶魔守卫着，要避开这些障碍物并不是件容易的事。

5. 游戏模式

游戏以等级分为 5 个频道，玩家在各种模式中攻城掠地。不管是击到对手还是合作完成任务，累计足够的经验值才能进入下一个频道。每上升一个频道，就会追加可选择的模式。

(1) 0 频道

训练模式（Quest mode）。初学者首先遇到的模式。在这个模式中玩家体验简单的练习或游戏的操作方法。收集场景里的水

晶就可以过关。

交流模式（Community mode）。在这种模式下可进行聊天和练习，只能攻击对方，不能KO对方，而且游戏时以更高的概率产生叮当。通过交换卡片或合成自己卡片的方式，可提高自己的等级。

（2）1频道

火山探险1模式（Flame Quest 1 mode）。进入1频道可以选择的任务模式。如果想找到黑暗陷阱，首先需要找出位于城堡某处的封印石，并打败守着这些封印石的地狱火魔。

任务1模式（Quest mode）。这个模式是进入1频道可以选择的任务模式。在这里可击败或避开怪物，收集水晶就可以过关。

自动组队模式（Auto Team Survival mode）。玩家无法选择组，是按进入游戏房间的顺序自动选择的。分成两个组进行，在游戏进行中也可以参与。每3次KO就可以获得2倍的KO点数。

森林探险1模式（Quest Forest 1 mode）。避开任务中出现的小鬼等怪物，最终找出水晶便能完成此任务。

自动组队模式（Auto Team Survival mode）。本人无法选择组，是按进入游戏房间的顺序自动选择的。一般分成两个组进行，在游戏进行中也可以参与。每3次KO就可以获得2倍的KO点数。

组队模式（Team mode）。可分成2∶2，3∶3，4∶4等团队形式进行对战的模式。各队成员的人数必须相等，当准备就绪后就可以进行游戏。游戏中分成2队进行对战，一队取得胜利游戏就会结束。胜利后可获得团队点数及叮当。

足球模式（Soccer mode）。为纪念世界杯而特别准备的模

式，可分成2∶2，3∶3，4∶4等团队形式进行比赛。足球模式是以“战斗”为基本乐趣的不规则足球，首先进3个球的组在游戏中获胜。

（3）2频道

火山探险2模式（Flame Quest 2 mode）。进入2频道后可以选择的任务模式。如果想找到黑暗陷阱，需要找出位于城堡某处的4个封印石并打败守护封印石的火焰狂魔，隐藏的黑暗陷阱就会出现。

任务2模式（Quest mode）。进入2频道可以选择的任务模式，击败所有的怪物才能过关。此处开始出现死亡幽灵。

森林探险2模式（Quest Forest 2 mode）。打败游戏过程中出现的所有怪物，直至出现的半兽人便完成探险森林的任务。

生存者模式（Survival mode）。属于不组队的单打独斗的无限对战模式，玩家可以随时参加正在进行的游戏。每3次KO就获得2倍的KO点数。

决斗模式（Duel mode）。这是1∶1的游戏方式，每死亡1次，3秒后重新开始游戏，而且两个人的MP、BP、HP都将回到初始状态。3次KO将会获得决斗胜利点数及叮当。

足球模式（Soccer mode）。为纪念世界杯而特别准备的模式。可分成2∶2，3∶3，4∶4等团队形式进行比赛。足球模式是以“战斗”为基本乐趣的不规则足球，首先进3个球的组在游戏中获胜。

（4）3频道

火山探险3模式（Flame Quest 3 mode）。进入3频道后可以选择的任务模式。这个任务是找出3个封印之石并打破它，将此时出现的黑暗陷阱打碎就可以通关了，在寻找黑暗陷阱的路途上会不断出现地狱之犬和地狱狂獒来阻止你。

森林探险 3 模式（Quest Forest 3 mode）。进入 3 频道后可以选择的任务模式。打败游戏过程中所碰到的所有怪物，并击退最后一个 Boss——“兽人法师”便可完成任务。

任务 3 模式（Quest mode）。进入 3 频道可以选择的任务模式，过桥到各个房间击败怪物。最后一个房间内有被魔法士封印的可怕的石魔。

幸运模式（Lucky 3 mode）。在一个房间里，多个玩家都进行个人战，谁先 3 次 KO，就可以获胜，取得幸运模式点数及叮当。

突袭模式（Assault mode）。只利用短距离攻击方式进行短程对战的游戏模式。对战双方的组队的数量一致，所有玩家准备就绪就可以进行游戏。

（5）4 频道

火山探险 4 模式（Flame Quest 4 mode）。进入 4 频道后可以选择的任务模式。这局的任务也是找出封印之石，并打破它，进入火精灵王的宫殿，在一个比较狭小的空间和一群火精灵王进行战斗。这个任务的难度比较大，要打败所有的火精灵王才能通关。

森林探险 4 模式（Quest Forest 4 mode）。进入 4 频道后可以选择的任务模式。打败游戏过程中所碰到的所有怪物，并击退最后一个 Boss——独眼巨魔，便可完成任务。

任务 4 模式（Quest mode）。进入 4 频道可以选择的任务模式。进入 6 个房间击败怪物，获得水晶，就会和苏醒的石像鬼对战。

擒王模式（King Slayer mode）。与“组队模式”相同的方式，首先选择组，再进行游戏，并随意指定各组的首领。击倒对方首领即可在游戏中获胜。

幸运魔法模式（Magic Lucky 3 mode)。与 3 频道的“幸运模式”相同，但只能使用必杀技（魔法卡片）攻击对方。谁先 3 次 KO，就可以在游戏中获胜。

(6) 5 频道

火山探险 5 模式（Flame Quest 5 mode)。打败在火龙巢穴前守卫的大量火精灵王，就要面对火山任务中的最终 BOSS——火龙。

森林探险 5 模式（Quest Forest 5 mode)。打败游戏过程中所碰到的所有怪物，并击退最后一个 Boss——“黑暗精灵”就可完成任务。

地宫任务 5 模式（Dungeon Quest 5 mode)。打败地宫中所有敌人后，就会出现红色传送门。而在传送门的另一边等候的是魔王巴洛克和他的魔鬼们。要打败巴洛克及其魔鬼们才能完成这个任务。

格斗俱乐部模式（Fight Club mode)。在比赛中取得胜利的玩家可以维持竞赛权。无竞赛权的玩家在重新获得竞赛权之前可以观看竞赛。

淘汰赛模式（Tournament mode)。首先组队，队中任意选出的玩家都有竞赛权。如拥有竞赛权的玩家被淘汰，就由同一组队中的某个玩家获得竞赛权。直到一组的玩家都被淘汰，则另一组将获胜。



《大海战 II》游戏是韩国 SD EnterNET 公司于 2001 年 11 月制作完成的大型网络海战模拟即时战略游戏。国内代理为万向通信有限公司，所针对的主要用户群是对军事有着特别偏好的人们。游戏取材于二战历史上的大规模海战，力图反映真实的海洋战争，将那段硝烟弥漫的历史画面真实再现。不论是各种舰船与装备（舰炮、鱼雷、飞机、炮弹等）参数还是作战中沿用的舰队队形、战略、战术及组成舰队的各种不同性能的舰只组合，甚至舰船的外观，都与史实相吻合。

在游戏中可以自由更改战舰的大炮、鱼雷等武器装置，选用合适的引擎与各种护甲，在保持战舰速度与防护力的同时，增强战舰的战斗力。虽然，战争的血腥确实不值得如此宣扬，但这段硝烟弥漫的历史确实也不容忘记。对于喜爱军事的朋友来说，将会对自己亲手打造的舰船注入强烈的个人情感，从娱乐之中了解那段需要人们永远不能忘记的历史。

游戏中的水兵升级系统需要玩家招募水兵与舰船共同战斗。水兵可以根据实战中的表现获得经验值，从最开始的 1 级水兵，逐渐发展成为不同职业技能的军事人才，比如武器专家、修理专家、炮手、战舰指挥官……不同国籍的水兵、舰船，其潜在发展前途也各不相同，因此要选择一个潜在能力高的水兵，将其升级为舰长，根据其国籍定出相应的升级路线。除此之外，如果想要

提高舰船各方面的能力，就需要培养出更高等级和不同职业的水兵。

水兵与舰船相结合，不仅仅出于“人性化”的考虑，而是更希望通过对舰船的组装搭配和水手培养，完成不断提高战斗力的目标，最终在战斗中取得优势，获取更多的胜利。《大海战 II》是一个讲究团体配合作战的游戏，它对海战的模拟，更多出自于战术方面，除开一对一的单打独斗，更多玩家是可以分组配合，完成大规模的团队海战。战斗的方式复杂而又富有挑战性，玩家需要时刻注意自己战舰在团队中的位置、航向与航速。当与敌舰对峙时，如何操控战舰上的大炮和鱼雷，给予移动中的敌人最有效的打击，更是一门学问。

在游戏提供的特定战斗室里，玩家可操纵自己的战舰与别的玩家进行一对一的较量，或者组成不同的舰队，完成大规模的海上战役。历史上所有经典的海战战例都能在游戏中真实体现，团队作战是这款游戏的精华。在团队作战中，每个玩家将按照预定战术安排，灵活地操纵战舰前进，完成迂回、拦击或合围的动作。在与敌舰正式展开战斗后，预先安置在战舰上的大炮、鱼雷武器就开始发挥作用。不过如何确定炮口方位、高度以及弹着点更是一门学问，需要玩家不断地反复演练才会逐渐成熟起来。可以这么说，战舰和武器数量的多少、级别的高低并不是战斗胜负的关键，得体的战法、巧妙的战术，配以流畅的操作才是影响战局的关键。

这款游戏的结构主要分为 3 个部分：一是造船厂，玩家在这里购买或修理战舰，配置或更换大炮、鱼雷，雇用或调配水手位置，完成战前的准备工作；二是聊天室，玩家在这里寻找合作伙伴，或与约定的队友一起讨论战术安排；三就是战区，这是以二维显示的海战场景，被划分成了很多战区以及小的游戏室。玩家

可以自建游戏室，也可以加入他人的游戏室，通过战斗来获取金钱及荣誉点；而水手则获得经验值以提高等级，积累足够的级别后便可以进行职位转换。

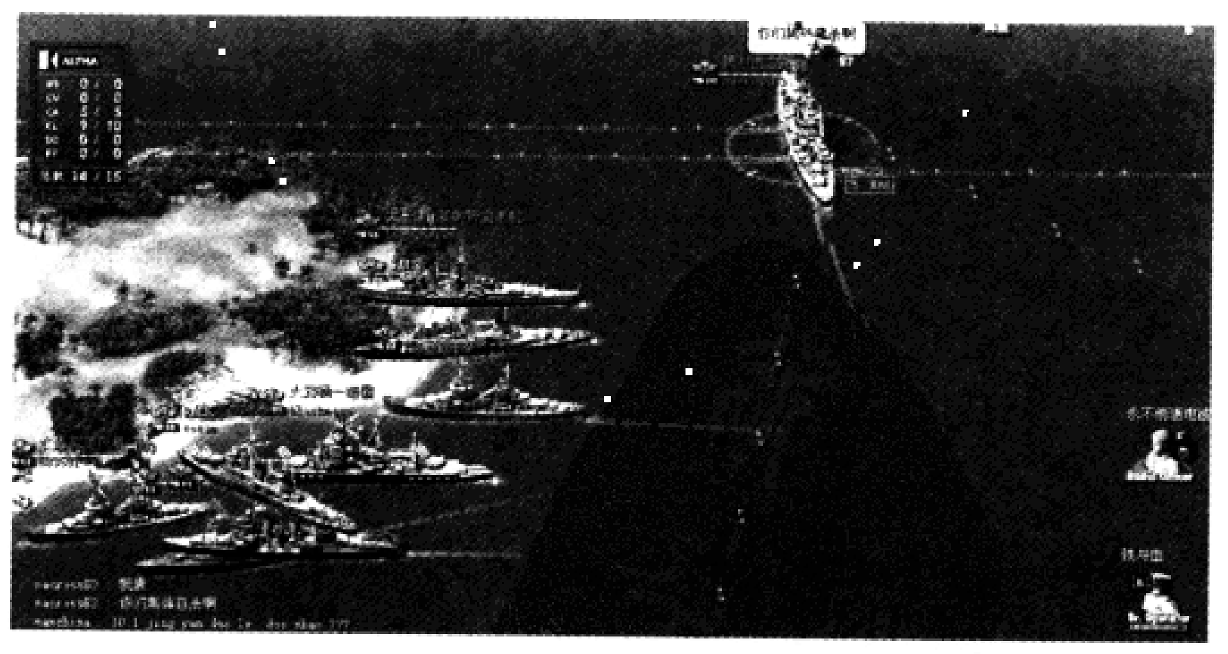
《大海战 II》具有非常强的智力竞技对抗性，没有血腥与暴力的场景，可以说是近年来少有的一款健康益智的、老少咸宜的竞技类游戏。

一、游戏介绍

1. 游戏背景

这款游戏以第二次世界大战为背景。

1941 年 12 月 7 日，日本对美国在太平洋主要基地珍珠港发动了突然袭击，美国陆海军及其航空力量损失惨重，太平洋战争爆发。但是令日本海军深感不安的是，美国太平洋舰队的 3 艘航空母舰未受损失。



珍珠港事变后，尼米兹与麦克阿瑟为了指挥权发生龃龉，经罗斯福与参谋本部协调，尼米兹指挥东经 160°以东的中太平洋，麦克阿瑟掌管西南太平洋至东经 160°。尼米兹属下两员战将第

三舰队司令赫尔塞（Halsey）和第五舰队司令史普朗斯（Sprnance），在太平洋历次海战中战绩辉煌，永垂战史。尼米兹的首要任务是保护夏威夷群岛，维护夏威夷与美国本土交通线的安全。1942 年 5 月，美国海军于珊瑚海战役中获胜，使日军无法在珊瑚海兴风作浪，并维持澳大利亚对外通讯与联络的畅通。

美国情报单位在 40 年代初即识破日军通讯密码，尼米兹亦觉察到日本将在太平洋再发动一次大规模海战，妄图歼灭美国海军。尼米兹下令太平洋舰队动员 3 艘航空母舰（勇往、约克镇、大黄蜂）、8 艘巡洋舰、14 艘驱逐舰和 20 艘潜艇准备迎战。

此时的日本联合舰队司令山本五十六企图在中途岛大战中，一举围歼对方的海空力量。于是军事史上一场以航母和空中力量决定胜负的最大战役打响了。

日本联合舰队司令部选定 6 月 7 日作为进攻中途岛的决战日。那时的月光对夜间登陆极为有利。预定在决战日前 2 天，当南云的舰队到达中途岛西北 400 公里处的时候，就对中途岛发起大规模的空袭。南云舰队的飞机不仅要摧毁中途岛上的美国陆军航空力量和防御工事，而且要击沉附近的所有美国战舰。决战日前一天，一支由藤田将军率领的小型水上飞机供应部队，准备在中途岛西北 96 公里的库雷小岛上降落，建立基地，一方面接应登陆部队，一方面进行远端侦察，监视诱入圈套的美国舰队的来临。决战日天一亮，日本海军陆战队将在栗田少将的重型巡洋舰的炮火掩护下，对中途岛的沙岛和东岛同时发动进攻，并强行登陆。在实施入侵的整个过程中，近藤中将的主要入侵舰队将控制中途岛南方和西南方。山本的战列舰将守候在中途岛西北 1000 公里的洋面上，南云的舰队则埋伏在中途岛以东 480 公里处。在整个作战海域周围，布下 3 道日军潜艇警戒线，监视敌舰的逼近，及早发出警报。

而美军一方，美国海军在中途岛以逸待劳。1942 年 6 月 3 日，在 3 天的海战中，将日本联合舰队 4 艘航空母舰、1 艘巡洋舰和 1 艘驱逐舰击沉，美军损失约克镇号母舰。中途岛海战洗刷掉美国海军的耻辱，并使日军不能再威胁夏威夷、巴拿马运河和美国西岸。从此，美日海战只限于南太平洋一带。

此后的海战中，在尼米兹的指挥下，太平洋舰队击沉三分之二的日本军舰和商船载运的 85% 的物资，其中美国潜水艇发挥了无比威力。在几年的硝烟弥漫的战争后，终于战胜了日本帝国主义，迫使日本无条件投降。太平洋大海战也随之结束。

2. 舰船分类

游戏中有全面的、复杂的舰船系统，这里不一一列举。玩家只在点击游戏画面中不同的战舰就可得到详细的舰船资料，这里只列出一些主要的分类。

FF：护卫舰；

DD：驱逐舰；

BB：战列舰；

CA：重型巡洋舰；

CL：轻型巡洋舰；

BC：战列巡洋舰；

PA：装甲战列舰；

CV：航空母舰。

3. 舰炮说明

游戏中舰船上安装的舰炮种类繁多，也有详尽的说明。这里只介绍舰炮的一些性能属性，供购买舰炮时参考。

可靠性：即枪炮性能的可靠性，可靠性越低，性能越差。

防御能力修正：即当武器防御的能力较高时，战舰的防御力越强。也就是说，枪炮防御能力越强就越有助于战舰防御力的

增强。

炮塔的类型：有单炮塔、双炮塔、3个炮塔和4个炮塔4种类型。

口径：即炮膛的直径。通常把口径表示为5.9" /55，其中5.9" 表示口径，55表示枪膛的总长度是5.9的55倍。也就是说，枪膛的总长度5.9" /55就是5.9英寸×55＝324.5英寸，约为8.24米。

炮口速度：即炮弹由炮口发射出去时的即时速度。炮口速度越快，炮弹的穿透力越强。

装弹时间：即为枪炮安装炮弹所需要的时间。

仰角：即枪炮向上仰起的角度。

重量：即枪炮的重量。

旋转速度：即枪炮旋转变换角度的速度。

4. 炮弹

在游戏中有两种炮弹类型——穿甲弹和高爆弹。穿甲弹具有很强的装甲穿透能力，对于攻击有重装甲防护的战舰非常有效；而当高爆弹击中目标时，会产生猛烈的爆炸。所以穿甲弹最好用来攻击重装甲战舰，而高爆弹则可以用来攻击轻装甲战舰（beta测试版不支持穿甲弹）。

口径：即炮弹的直径。

高爆弹伤害：口径越大，伤害力越强。

1组：1个组有50枚炮弹。口径大的舰炮，其1个组炮弹的数量也就减少为40，35，30……在激烈的战斗中，1组炮弹往往不够用，可以在购买炮弹时通过点击小框上的箭头，或者用滑动鼠标的滚轮来增加组数量。

装弹时间修正：该系数越高，枪炮的装弹时间越短。

总重量：所有炮弹的总重量。

总价：即当前所选配的炮弹的总价。

占用空间：即当前所选配的炮弹所占用的总的空间大小。

5. **战舰基本构造**

出海作战必须有一艘战舰。新手无法选择或购买他们理想的战舰，因为他们只有很少的钱，而且船员的级别也很低。但是，可以通过在海上战斗不断地积累游戏中的货币、游戏点数，升级水兵的等级，这样就能购买到战舰或者购买到更好的战舰。

(1) 战舰基本性能

价格：即战舰的价格，战舰的排水量越大价格越高。

库存：即海港中停靠的战舰的数量。

水兵类型：每艘战舰对船员及其国籍有一定的要求，在水兵级别达到12以前，水兵的国籍不是特别重要。

水兵级别：每艘战舰对水兵的级别有一定的要求。

(2) 战舰基本配置

级别：即战舰的级别。

耐用度（DP)：耐用度是战舰的核心指标，当耐用度趋于0时，战舰就会沉没。在通常情况下，战舰的排水量越高耐久力越大。

战舰的基准排水量：战舰自身重量。

战舰的最大排水量：战舰上所有组件的重量。

转向能力：转向性能越好，战舰转向就越快。战舰的规模越大，转向速度越慢；反之，战舰的规模越小，转向的速度越快。

防御力：防御力不是指战舰防御外来进攻的能力，而是指战舰对船体进水或甲板起火等情况的抵御能力。防御力决定着战舰可能遭受破坏的程度。也就是说，当战舰遭到破坏时，会消耗一定的防御力来减少破坏所造成的损失。剩余的防御力会使潜在的破坏损失逐渐减少。如果战舰的防御力很高，防御力一次性损失

的数值相对比较小，但是潜在的破坏损失会比较大。比如，当战舰的防御力较低时，防御力一次性损失的数值相对较大，而潜在的破坏损失会比较小。

高爆损害防御力：即战舰抵御高爆弹进攻的能力。一般高爆损坏防御力值较大的战舰更适合长途作战。

破甲弹防御力：即战舰抵御穿甲炮弹进攻的能力。具备破甲弹防御力的战舰更适合短途作战。

防空能力：一些游戏中的战舰还安装有机关枪。当飞机迫近战舰的时候，机关枪会自动开火。

全速率：即战舰全速前进时的速度，战舰越小，前进的速度越快。

（3）装甲

战舰装甲的最主要目的是抵御被炮火及鱼雷击中所造成的破坏。玩家可以按自己的想法为战舰增加装甲。

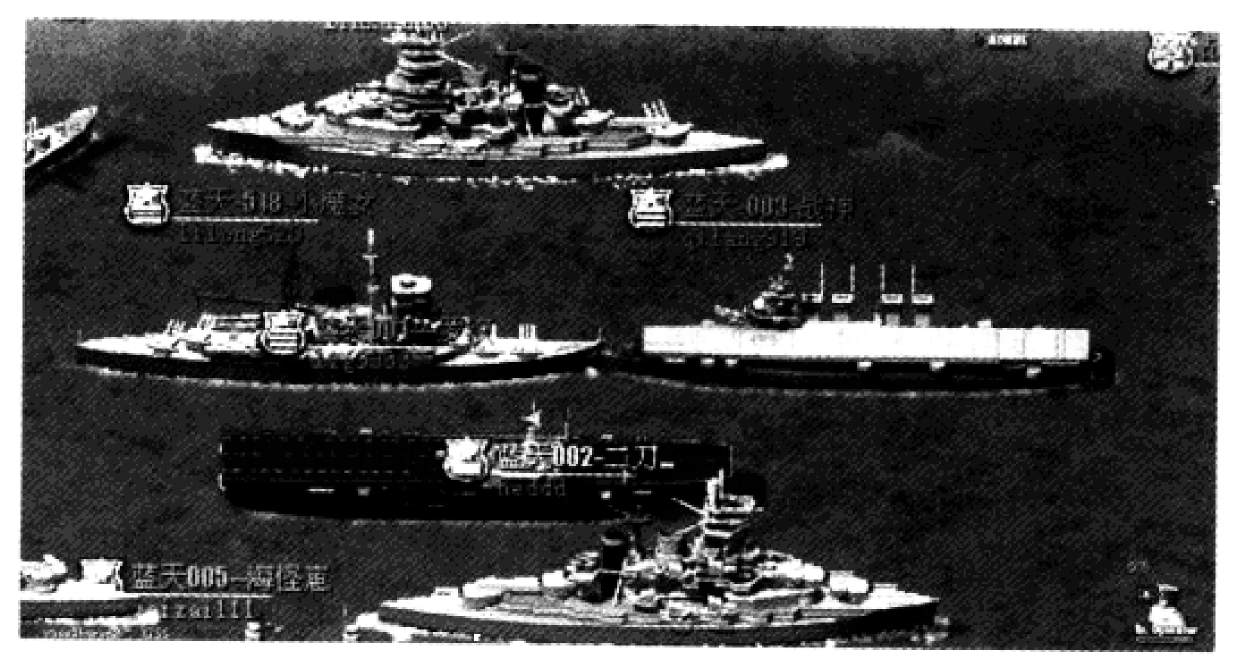
战舰的装甲有两种，即甲板装甲和船舷装甲。甲板装甲指战舰甲板所覆盖的装甲厚度，用于抵御炮火及空投炮弹对战舰的袭击。船舷装甲指船舷所覆盖装甲的厚度，用于抵御直射炮火和鱼雷对战舰的袭击。甲板装甲比船舷装甲的防御力强；但是，由于它的重量很大，价格很高，因此不推荐选用。

（4）其他指标

载弹量：表示战舰可供装载装备的空间。战舰不能装载超过其负荷的装备。

火控装置：火控装置指战舰的火控能力。火控系统是战舰最重要的组成部分之一，可用来控制炮火的准确度。

主机：指战舰的发动机功率。如果希望战舰速度更快一些，最好减少其他装备的重量，而留给主机更大排水量空间，为战舰配置更好的主机。



同时降落飞机的数量：即一次可以降落多少架飞机。例如，如果其值为7，即表示1次可以降落7架飞机。

装备1～16：炮弹和鱼雷的安装空间，这个数值一般在舰船的前面靠近船的位置说明。

6. 火炮控制装置

火炮控制装置简称FCS，作用犹如雷达。火炮控制系统的主要作用是控制炮火精确地命中目标。在二战中期，火力控制系统的出现将依靠肉眼寻找、瞄准目标的方法带入了一个全新的时代。

可靠性：即火力控制系统性能的可靠性。可靠性越低性能越差。

防御修正：当战舰安装有火力控制系统时，战舰防御力的增强程度。

视域范围：视域范围的数值越大，火力控制系统的视野越大。

标记范围：指游戏画面中标示舰炮发射弹道的辅助线的长度。通常，辅助线指向炮弹发射后将会击中的目标。但是，如果火力控制系统的标记范围较远，则所发射的炮弹的标记范围比辅

助线要长。

跟踪范围（对鱼雷的跟踪范围）：此值越大，对鱼雷的跟踪范围也越大。也就是说，装配的火力控制系统对鱼雷的跟踪范围越大，这艘战舰对迫近的鱼雷的跟踪速度越快。

7. 主机

可靠性：指发动机性能及其零部件的可靠性。可靠性越低，性能越差。发动机是否能够保持高性能状态，关键在于所受破坏的程度，因此性能越差，发动机就越容易发生故障。

防御修正：即增加发动机可以增加战舰性能的程度。

最大速率：排水量会影响战舰的速度。如果战舰的排水量较大，你就必须购买相应的主机，以保证战舰的行驶速度。

占用空间：即安装主机所需要占用的空间。

全速比率：数值越大，全速行驶的速度越快。

持续时间：即战舰全速前进的可持续时间。数值越大，战舰持续全速前进的时间越长。一旦全速前进的时间用尽，你必须等待重新恢复前进的速度。

主机过热受损：只要战舰在全速前进状态，主机过热受损，耐久度就会减少。因此，不是十分必要的时候不要使用全速前进。

8. 鱼雷

口径：指鱼雷的直径。鱼雷的口径越大，攻击力越强。

穿甲弹伤害：数值越大，集中目标时，穿透装甲的可能性越大。

高爆弹伤害：数值越大，攻击能力越强。

安全射程：即你的战舰与鱼雷射程所应该保持的距离。任何战舰在这个范围内被鱼雷击中，都不会有致命的损失。

射程范围：即鱼雷的有效工作范围。发射鱼雷有 2 种方法，

即慢速和快速。慢速发射的鱼雷速度较慢，但是射程较远；而快速发射速度快，但是射程较近。

速度：即鱼雷的速度，单位是“节（哩/小时）”。

载弹量：与炮弹不同，鱼雷不能一弹多发，购买时一个单位就是一个鱼雷。

总重量：即当前所选择的鱼雷的重量。这个重量将计入战舰的总排水量。

总价：即当前所选择的鱼雷的总价格。

容积：即当前所选配的鱼雷所需要占用的空间大小。

9. 鱼雷发射器

可靠性：指鱼雷发射器性能的可靠性。与枪炮的可靠性一样，可靠性越低，性能越差。

防御修正：同枪炮防御修正。

口径：鱼雷发射器的直径。通常分为 24 英寸和 21 英寸两种。

装弹时间：即发射器装弹所需要的时间。

束：即发射器有多少发射管。

旋转速度：即鱼雷发射器旋转变换角度的速度（同枪炮）。

发射角度：可以在没有发射鱼雷之前调整角度，有小角度发射（20°）和大角度发射（28°）两种，可按键盘上的 N 键来选择发射角度的“大”或者“小”。

10. 水兵

玩家可以购买的第一艘战舰是护卫舰，护卫舰对水兵的部署没有特别的限制。没有任何特点的普通水兵可以被安排在护卫舰的任何地方。可以把这些水兵部署在舰长、FCS 火力控制系统及舰炮等位置。如果审查每个水兵的能力，把他们安排在适当的位置，就可以提升每个水兵这方面能力的级别。但是，如果水兵

的级别不够高，即使他很适合在某一级别高的岗位，也不能把他部署在该岗位上。

部署水兵时，只需用鼠标直接把水兵的图片拖到相应的位置上。把普通水兵排列在战舰船桥上，就可以起航了。指挥水兵控制舰炮。但如果船桥或者舰炮上都没有分派水兵，你的战舰就不能起航。只有水兵就位，战舰才会起航参加战斗。

（1）招募和解雇

在购买战舰并为它配备好各种装置以后，需要招募水兵来操作船上的各个部分。如果名单中没有水兵，就需要用荣誉点数去换。如果你已经有了水兵，就需要按照他们的能力将他们安排到适当的位置。例如，炮手应该安排在舰炮的位置。

在招募水兵时，会出现所选船员的信息窗口，在你出钱购买之前，你应该仔细审查它的能力。如果经过审查，你不想选择这名水兵，你可以解雇他。但是每解雇 1 名水兵，总点数将被扣除 10 点。

经过一次战斗，水兵们会根据他们被分派的位置获得一定的点数和作战经验值。操作鱼雷发射器、舰炮和轰炸机等杀伤性武器的水兵，根据他们进攻的次数和对进攻对象杀伤程度的不同而获得不同的经验值。也就是说，炮火越猛烈，炮手的经验值点数增长越快。官职员（舰长）和辅助水兵可分享与其他水兵同样的经验值。

水兵达到一定的经验值后，级别就会提升。当他们达到一定的级别时，就可以被调配到其他的岗位上，可以控制高级别的战舰和武器。转职的水兵仍可以操作低级的舰船。

每次招募的水兵都带有“基本技能”的参数。“能力增长”的数值代表水兵在升入下一级别时，所增加的能力数值。



（2） 水兵经验值

等级	经验	总经验	等级	经验	总经验	等级	经验	总经验
1	150	150	17	3900	22380	33	17410	174580
2	180	330	18	4380	26760	34	18800	193380
3	210	540	19	4988	31748	35	20500	213880
4	240	780	20	5665	37413	36	22300	236180
5	300	1080	21	6199	43612	37	24100	260280
6	500	1580	22	6831	50443	38	26420	286700
7	600	2180	23	7383	57826	39	28460	315160
8	720	2900	24	7987	65813	40	31190	346350
9	860	3760	25	8580	74393	41	33520	379870
10	1020	4780	26	9199	83592	42	36180	416050
11	1200	5980	27	9855	93447	43	38100	454150
12	1400	7380	28	10463	103910	44	40800	494950
13	2100	9480	29	11080	114990	45	43500	538450
14	2550	12030	30	12490	127480	46	47000	585450
15	3000	15030	31	14060	141540	47	49700	635150
16	3450	18480	32	15630	157170	48	53200	688350

续表

等级	经验	总经验	等级	经验	总经验	等级	经验	总经验
49	55500	743850	73	224400	3688950	97	715000	14607550
50	60000	803850	74	238100	3927050	98	758000	15365550
51	63300	867150	75	254000	4181050	99	770000	16135550
52	66800	933950	76	271400	4452450	100	818000	16953550
53	70300	1004250	77	289500	4741950	101	865000	17818550
54	74600	1078850	78	306200	5048150	102	923000	18741550
55	78600	1157450	79	325000	5373150	103	990000	19731550
56	82400	1239850	80	344500	5717650	104	1063000	20794550
57	85800	1325650	81	362300	6079950	105	1135000	21929550
58	90000	1415650	82	381000	6460950	106	1227000	23156550
59	95600	1511250	83	400000	6860950	107	1320000	24476550
60	101000	1612250	84	421700	7282650	108	1427000	25903550
61	106800	1719050	85	440000	7722650	109	1515000	27418550
62	114600	1833650	86	462500	8185150	110	1608000	29026550
63	122400	1956050	87	482800	8667950	111	1688000	30714550
64	130500	2086550	88	500000	9167950	112	1743000	32457550
65	138200	2224750	89	518100	9686050	113	1807000	34264550
66	147600	2372350	90	536900	10222950	114	1878000	36142550
67	156300	2528650	91	556400	10779350	115	1942000	38084550
68	166500	2695150	92	575900	11355250	116	2011000	40095550
69	176600	2871750	93	597100	11952350	117	2119000	42214550
70	185300	3057050	94	617500	12569850	118	2211000	44425550
71	196900	3253950	95	645000	13214850	119	2359000	46784550
72	210600	3464550	96	677700	13892550			

(3) 水兵能力基本概况

新水兵的能力是随机配置的。但是，不同国籍的水兵能力、

特长也有所区别。水兵的国籍是在水兵达到 12 级时选择的。游戏中有 4 个国家：A 国、E 国、P 国和 G 国。在为水兵选择国籍之前，要仔细检查战舰、武器和每个国家的特性等要素。每个国家的水兵的个性和特点都有所不同。

A 国：善于控制防空武器和驾驶战斗机；

B 国：善于维护和修理战舰；

P 国：善于操作鱼雷发射器和驾驶飞机；

G 国：善于控制炮火（A 级的命中率高）和机械装置。

（4）水兵能力基本解释

潜能：即水兵具有的潜在能力。对于普通士兵来说，潜能对他们的工作不起任何作用。但是，当他们达到一定级别被调配到特殊兵种的位置时，这种潜能就会变成他们能力的重要组成部分。例如，当水兵被指派到官职兵（舰长），他的潜能就会转化为指挥能力。

准确度（舰炮）：此数值越高，命中目标的几率就越大。

装弹能力（舰炮）：即水兵为舰炮装弹的速度，数值越高，装弹的间隔时间越短。

鱼雷能力：即对鱼雷的控制能力数值越高，发射鱼雷的间隔时间越短。

防空能力：即对抗防空武器的能力，数值越高，击落飞机的机会越大。

修理能力：即修理战舰的能力数值越高，战舰遭到破坏后恢复得越快。

耐久力：能够提升战舰的基础防御能力。

主机能力：即操作发动机的能力，数值越高发动机的效率越高。

飞行能力：即驾驶侦察机的能力，数值越高巡航的范围

越大。

战斗机能力：即驾驶战斗机的能力，数值越高，击落敌机和胜利返航的概率越大。

轰炸机能力：即操纵轰炸机和炸弹的能力，此数值越高，击中目标和胜利返航的机会越大。

（5）水兵死亡和预备队

水兵会在战斗中死亡。如果一组水兵的数量降为“0”，就不能派遣这组水兵参加战斗了，而且需要付出大量点数把他们救回来。为了避免这种情况发生，要在每场战斗结束后及时补充新的水兵，以填补该组因水兵死亡而出现的人员空缺。新补充上来的水兵为新兵。另外，当某个水兵升入高一级别（新兵到老兵），该组的水兵总数也会增加。这种情况下，也需要有新兵补充进该组。

（6）战舰组织结构

第一次进入游戏时，战舰初始级别是护卫舰。“护卫舰－1”是为所有首次上线的用户准备的，它对水兵的级别没有特殊的要求，所以普通水兵也可以操纵战舰。普通水兵可以驾驶的舰船还有“护卫舰－2”和“驱逐舰”。驾驶过这些战舰以后，就可以为你的战舰选择国籍。有国籍的战舰只能由官职兵（舰长）指挥。因此你必须把普通水兵调配到官职兵（舰长）的位置。一旦普通水兵被调配到官职兵（舰长）的位置，就不能再把他分配到其他的位置上。

这里对驾驶有国籍战舰的官职兵（舰长）有一些要求：官职兵（舰长）的国籍必须与战舰的国籍一致；官职兵（舰长）的级别必须符合战舰对水兵级别的要求。如果战舰的级别比官职兵（舰长）的级别低，那么他只能指挥他曾经指挥过的战舰。

（7）部署水兵

如何部署水兵对战舰的基本功能有不同的影响。一个新水兵招募（可以用在战斗中获得的点数招募水兵）上船后，可以通过出海战斗提升级别。每位水兵有不同的能力特点。经过无数次战役，水兵的级别会不断得到提升，这样也就能拥有级别更高的战舰及武器装备。

（8）水兵种类

水兵有不同的种类。刚刚招募来的水兵都是普通士兵，随着他们级别的提升，可把他们调配成为不同种类的水兵。

官职兵（舰长）：掌握着整个战舰的运转，在决定战舰级别时起着关键作用。要特别关注官职兵（舰长）的级别，并据此选择相应级别的战舰。低级别官职兵（舰长）不能指挥高级别战舰。

兵器兵：这一类水兵掌管着战舰上的武器操作，他们开动舰炮、发射鱼雷及防空武器等。要根据他们的能力分派他们的岗位。如果把炮手安排到鱼雷发射器的位置，虽然战舰也能参加战斗，但是由于兵器兵没有被安排在正确的位置上，会导致不能使用鱼雷和舰炮的情况。

特种兵：这类水兵经过特殊的训练，主要安排为飞行员、训练助教、船员及防空部队其他重要角色。

辅助兵：这类水兵掌管战舰的后勤工作。与其他类型的水兵相比，有更多的机会提高战舰的发动机功率和防御力等。但是，辅助兵在整个战舰的运转中并不起关键作用，点数不足时可以不招募。

二、游戏操作

1. 游戏用键

游戏中的各种快捷键及有关命令见下述。

(1) 常用快捷键

Ctrl：开炮；

A：左舷旋转；

D：右舷旋转；

Z：逆时针旋转；

C：顺时针旋转；

S：增加射程（高角度）；

X：缩短射程（低角度）；

F：加速；

V：减速，并且如果一直按住不放，航速为0时船就会开始倒退；

R：选择R位置安装炮台或者鱼雷发射装置；

T：选择T位置安装炮台或者鱼雷发射装置；

G：回到本舰当前位置；

F1：帮助键，可以开启/关闭帮助菜单；

F4：统一发炮模式开启/关闭；

F7：开放自动瞄准系统（仅限护航舰1使用）；

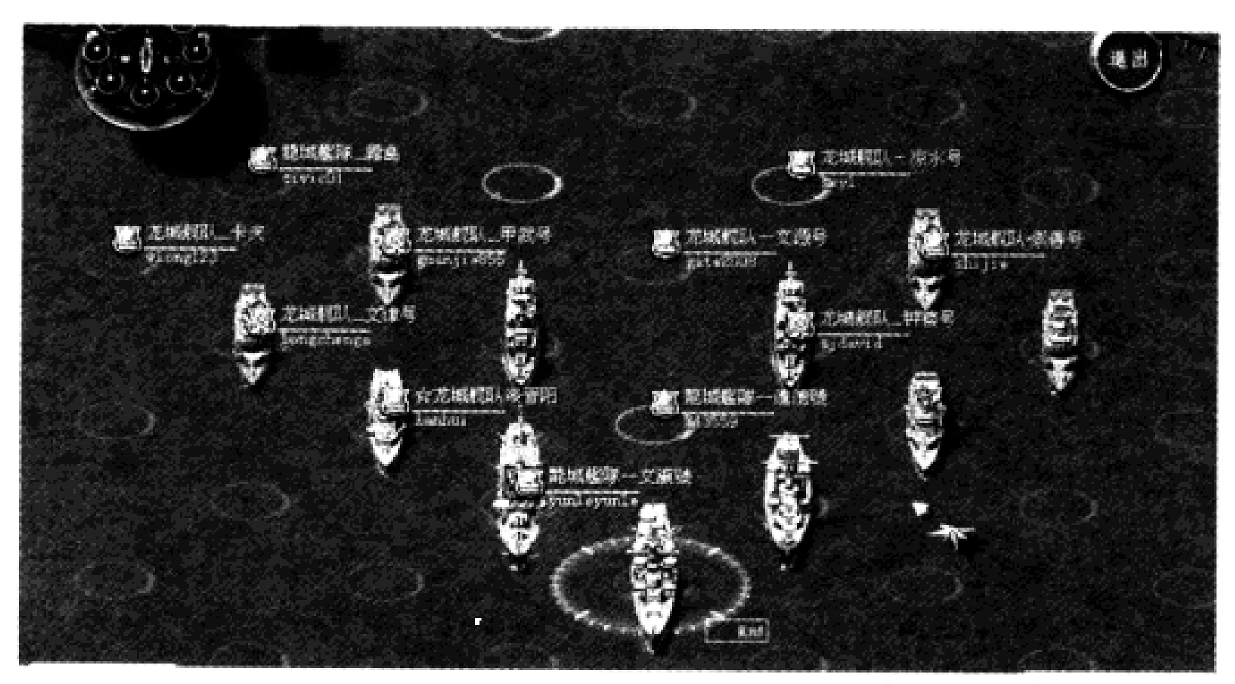
F11：屏幕放大/缩小。

(2) 其他快捷键

Q：选取发射的炮门或鱼雷发射管；

W：选取使用战舰上所有的炮门（鱼雷发射管）；

E：选取使用战舰尾炮（鱼雷发射管）；



G：回到本舰当前位置；

B：舰船沿目前方向直线行驶；

点击鼠标左键：点击战舰，可以显示自己的舰船或对手舰船的信息；

点击鼠标右键：舰船沿鼠标方向行驶；

空格键：加快炮门（鱼雷发射管）转动速度的开启/关闭；

↑、↓箭头：对屏幕进行上下滚动；

Y：选择使用A弹药库或者B弹药库（每场战斗开始默认为A弹药库）；

H：控制鱼雷发射速度（默认为慢速发射，按一下改为快速发射）；

N：选择鱼雷发射角度（默认为窄角度发射，按一下改为宽角度发射）；

Shift+Z、X、S、C：微调控制；

Enter：在聊天模式和战斗模式中进行切换；

Tab：显示或者隐藏指示方位；

1～8：选择一个空军；

F2：同队聊天方式开启；

F3：战斗中隐藏信息开启/关闭；

F5：快捷键菜单开启/关闭；

F6：发射指引线开启/关闭（按一下 F6 指引线消失）；

F9：声音开启/关闭；

ESC：退出游戏。

（3）常用命令

/who ID：查询自己或玩家的战绩（在聊天室和游戏战斗等待界面的对话栏中输入）；

/save：在战斗室里输入，即可开始录制；

/no save：在战斗室输入，停止录制；

/replay：聊天室内输入，选择播放文件，点“开始”，按空格键即可开始播放。再次按空格键暂停播放。

2. 新手指南

第一步：下载安装客户端。先到官方网站或指定站点下载安装“大海战 Ver1022 完整版”或“教育网大海战 Ver1022 完整版”。下载地址：http：//www.nf2.com.cn/download/index.htm。安装完毕后，电脑桌面即出现《大海战 II》图标，双击该图标即可进入该游戏。

第二步：注册用户名。如果还不是《大海战 II》的用户，要先注册一个账号：只需在用户注册画面中在协议下面点击“同意”按钮，就一键注册了。

第三步：入门流程。进入游戏后，选择服务器组，分别输入用户名和密码，点击“进入”，将出现读取数据画面，可以点鼠标右键取消此画面，以便快速进入游戏画面。选择服务器并登录游戏。这里有聊天室，其中有多个聊天频道供选择。这里有造船厂和战斗区。在造船厂中先购买战船，然后招募水兵，购买 FCS 装置，购买主机，购买炮台，购买炮弹，随后就可以出海

作战了。在战斗区可选择战区，进入房间，准备战斗。

具体说来，首先是招募水兵和购买战舰。在登录游戏之前，要详细了解游戏的各种快捷键，一定要背得滚瓜烂熟，否则在游戏中就不能得心应手。如果是第一次进入游戏，登录游戏后必须先招募水兵和购买战舰，进行基本的装备武装。

点击“造船厂”，开始装备战舰和招募水兵。在点击造船厂弹出的画面中，可将鼠标移到相应位置，就会弹出相应说明，要注意看一下。要购船时点击“New”(购买新战舰)，再在弹出的画面里点击画面中的战舰名称（FF. Frigate-01，4500 元），可查看所购买战舰的情况，点击画面中的“确定”进行购买，在弹出的“改名”窗口中为所购买的战舰起名。在“Shipname”后的输入框里输入自己喜欢的名字（战舰的名称要在 2 个字以上），然后点击“更换战舰名称”按钮。

接下来开始招募水兵。要留意画面的水兵资料，如果对弹出的水兵不满意，可点击“取消”键，重新招募水兵。作为新手，系统自动给的点数仅有 10000 点，每招募一个水兵需花费 3000 点，每取消一个水兵，会花费 10 点。这些点数也只够招募 3 个水兵的。

如果弹出的水兵还算满意，就可为他取名了，确定了水兵的名字后点击“确定”键。用同样的方法招募 3 个水兵。将招募的 3 个水兵用鼠标拖移到船上的位置，然后购买 FCS 装置。

在指定位置处点击后弹出的画面里提供了 2 种 FCS 装置，只能购买其中的 1 种。选择好后点击“确定”。在确定后弹出的画面里点击“更换主机”按钮，这里也是只能选择其中的 1 种。选定后点击“确定”确定，然后开始购买炮台。画面中有 3 个炮台位置，任意点击指定位置，即会弹出以下购买该位置炮台的画面。先选择炮台的国籍，再选择要购买的炮台，点“确定”确

定。用同样的方法在其他位置购买好炮台后，接着要买炮弹。建议新手购买 HE 炮弹，因为 HE 炮弹具有高爆炸功效。新用户一般只需购买 2 箱即可。然后用“确认”确认。根据游戏画面的提示，将炮弹放入指定的位置。再用同样的方法分别为其余的炮位购买炮弹。这时，战舰就已经装备完毕了，点击游戏画面左下角的黄色大箭头，就可以与所招募的水兵一起出海作战了。

如果不清楚是否可以进行作战，可以按“F1”键，打开系统提示页。此时也可以对装甲进行改装，但是新手现在还不要着急进行装甲改装，因为既费钱，效果也不明显。等在游戏中有一定级别，拥有 CL 以上的大船时，改装才会有显著的效果。

3. 新手训练区

新手所购买的战舰只能是无国籍船（只能进入中立港），此时最好先进入训练任务区进行训练，熟悉游戏的操作后再进行战斗。

（1）进入训练区

鼠标点击房间，弹出的海图下边，其正中是固定港口打靶区，紧挨着这个区域两旁都是新手移动打靶区。移动打靶区的训练主要是为了掌握船体的基本行进方法和舰炮的使用。选好要进入的新手战区。通过此区的训练可以掌握如何在岛屿中穿行、躲避暗礁并用舰炮射击命中靶子，既可训练对战舰的操作，又可以熟悉舰炮的使用。固定打靶区主要训练新手瞄准目标的技巧。

点击新手移动打靶区会出现更详细的海图，有些小格有牌子，放着正在战斗的牌子的格子新手是不宜进入的。岸边 5 个小格里也可能有牌子，如果岸边的 5 个标志牌均出现“任务进行中”或“设置中”，是无法进入的。此时最多等 10 分钟，因为每个任务房间的时长为 10 分钟，到点后会自动关闭。

点击“训练任务”即弹出以“建立房间”为题的画面。这里

要说明的是，移动打靶区 14 级以后无法进入训练区，固定打靶区 12 级以后无法进入训练区。因为已经有足够的能力面对实战，无需再在训练区里训练了，需要到战斗房间进行战斗了。

在这个画面里点击“OK”，然后在弹出的画面里点击“准备”，就可以开始打靶训练了。

画面里左下角的仪表图标里，第一行的第一个标是前炮的仰角，下排第一个是后炮的仰角，第二个是切换炮弹舱体 A 或 B，第三个是前炮的炮弹数，第四个是后炮的炮弹数。右下角的仪表是航速的指针和航速数。

（2）控制舰速

在新手移动打靶区里打靶时，首先会看到周围都是大大小小的岛屿，岛屿上面有靶子可供射击。但由于多数岛屿和靶子在射程范围之外，所以要想命中目标首先要熟练掌握战舰的操作。由于战舰撞到岛屿后会触礁，给战舰造成很大伤害，甚至有沉没的危险，因此开始时不要把战舰开得太快，保持航速在 20 节左右即可。按键盘上面的 F 键可以增加战舰的输出马力，使船前进，只要一直按住 F 键便可以将舰船加速到最大速度。如果这时放开 F 键，战舰就会以这个最大速度前进。新手购买的舰船是护航舰，舰体小巧，发动机性能良好，是游戏中行驶速度最快的船，因此，如果采用“最大速度”行驶，在岛域多的区域，很容易在还没有熟悉操作时就已经撞到岛屿沉没了。以 20 节左右的速度航行，既有很大的回旋余地又不至于撞岛，又能有很多时间瞄准想要射击的靶子。

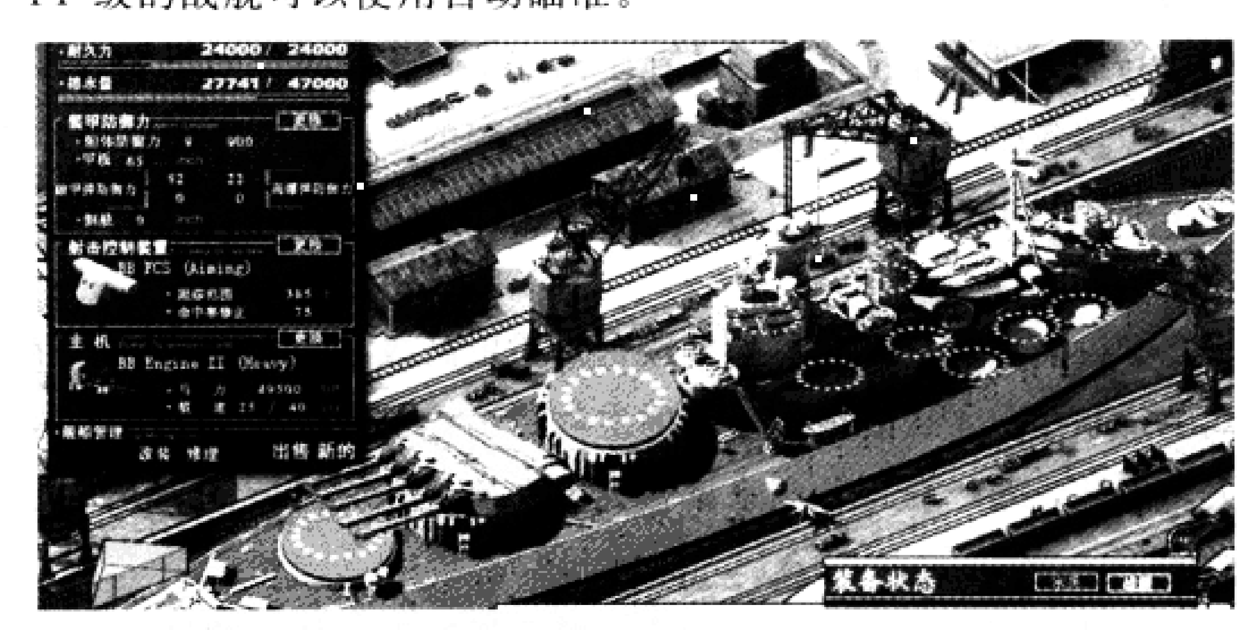
如果觉得战舰速度过快，也可以按“V”键来降低船体速度，但如果一直按住“V”键，船体将会停止行进，最后开始向后倒退行驶。

调整好速度后，用鼠标右键点击要去的地方，这样就能控制

战舰的移动方向，点好后便会出现一条虚线，这就是战舰的行进路线。如果看到虚线与岛重合，就说明战舰就要撞到岛屿，需要马上改变方向，如果不小心撞到了岛屿，也不要着急，过于着急反倒可能加速船体的沉没速度。撞到岛屿后先按住“V”键使船体速度降为零，然后船体就会倒退，脱离岛屿。

（3）调整炮线

在熟悉了战舰的移动，那么就可以调整炮线，在船体不会撞岛的基础上开始射击移动靶子。这里炮线指的就是舰炮射击的方向，在游戏中假定船体不管有多少门炮，都只有两条炮线，一条是前炮线，另一条是尾炮线。也就是说只要两条炮线重合在一起时，全船的炮弹都瞄准了这个地方。调整炮线主要用“A”、“D”、“Z”、“C”4个键来控制：“A”是让左舷旋转，“D”是让右舷旋转，可以使两条分开的炮线聚在一起；“E”是逆时针旋，“C”是顺时针旋转，主要用来调整聚拢后的炮线方向。用这4个键让炮线对准要射击的目标。按F7键是自动瞄准，不过只有FF级的战舰可以使用自动瞄准。



（4）调整舰炮射击的远近距离

用“S”、“X”两个键来调整舰炮射击的距离，当炮线对准目标靶子后，再把距离调整到比较合适的位置，这时候按

"Ctrl"键来发射炮弹。当然，身经百战的老玩家也很难做到百分之百的命中，所以打不着也不要太灰心。只要根据炮弹的落点，调整一下炮线的方向，多练几下就可以命中目标。在新手训练场多练几回，总结一下经验，例如舰船是行进中的，所以炮线不一定要正好穿过要射击的目标才会命中，最好要有一些提前量。类似的技巧要靠自己在游戏中慢慢摸索，反正熟能生巧是颠扑不破的真理。新手心里都清楚，在实战的时候，既要躲避敌船的攻击又要准确命中敌船就更难了。

4. 舰炮控制

（1）平射和高角度射击

在游戏中，舰炮有两种攻击方式，即平射和高射。

平射比较适用近距离攻击，由于炮弹直接射向目标，平射的命中率比较高，但是对于远离你的目标，就需要调整火炮的射击角度。平射一般用来攻击舷侧装甲。

高射就需要一定的时间才能击中目标，这是因为射击角度较大的原因。玩家可以用高射攻击远距离的目标，但是与平射相比，高射的准确率要低很多。在距离攻击目标较远时，高射的打击能力比较强，这是因为高射的炮弹击中的是战舰的甲板装甲而不是舷侧装甲。

（2）准确射中目标

准确射中目标最简单的办法是购买更高级的火控系统。在游戏中，利用鱼雷或者火炮攻击的次数越多，获得胜利的机会就越大。因此，对于获得胜利来说，火控系统是和炮弹类型是一样重要的。

当然，玩家在游戏中的战斗经验是提升射击技巧的另一种方式。在游戏中，绝不是只有你一个人在巡弋，所有人都在寻找最佳的时机将你击沉到海底，因此必须时刻对其他战舰的动向保持

警惕，要能够在最佳的时机开炮或者发射鱼雷。要想掌握这些技巧，需要积累丰富的经验。

5. **海战舰队**

海战舰队是为展示海战玩家风采，增进玩家之间的交流、更具有组织性而设立的。想要成立舰队的玩家，需要在《舰队申请》那里提交相关资料，经管理员审核资料后予以上传。舰队资料1周更新1次。

舰队快报是为舰队负责人提供发布信息及公告的地方，只有舰队负责人才可以提交快报相关信息。

不得给自己的舰队起带有反动言论、攻击、辱骂、政治敏感等字眼的名称，队徽不得带有侵略、血腥等方面的图片。

舰队内部不得进行集体刷分、篡改数据、使用外挂、违反游戏正常持续进行等行为，发现者将予以严惩。

每个舰队至少要有10名成员，每个玩家只能选择加入1个舰队。

各舰队司令官在提交资料后，可在1周内登陆舰队，如未审批通过，可在5天内修改舰队信息并进行第二次提交。如果在5天内没有修改舰队资料，则取消该舰队申请。

舰队申请通过后，即具备提交“舰队快报”、留言管理等功能。

已经批准申请的舰队，在修改舰队资料时，需要再次提交审批。审批后才可更新舰队资料。

请舰队司令官保存好自己的密码及舰队管理密码，由于自己丢失密码造成的舰队损失，由该舰队自行承担。

参与刷钱、刷经验等违反游戏规定的舰队，一经查实就会被取消该舰队的申请；已经审批成功的舰队，会被取消该舰队在海战舰队的成员身份。



龙族

龙族是韩国 eSofNet 公司与三星电子共同开发的网络游戏力作。由于画风细致优美，并拥有独特的创造与生活技能系统，多次荣获专业游戏杂志与网上网友投票评比为最令人期待的线上游戏。

《龙族》的游戏背景改编自韩国畅销奇幻小说《龙族》，该小说在当地曾创下销售 200 万册的惊人纪录。该游戏在中国的发行公司宏碁戏谷除了将推出《龙族》线上游戏外，也与有关出版社合作，向国内读者介绍这套 12 册的奇幻小说。

在《龙族》这个充满想像及虚幻的时空中，玩家可以依自己的喜好选择性别、年龄、职业、肖像、价值观、法术、工作、武器等项目，塑造专属于自己的角色。一个账号可以拥有 4 种角色，分别提供男女各 11 种及 7 种肖像，还可以精确地调整人物的肤色！若玩家觉得不够真实，还可拿自己的照片上传。画面上每个玩家都是与众不同的个体，而且说话时还会显示 8 种不同的表情，惟妙惟肖。除了外表之外，还可以设定人物角色的个性及价值观，是邪恶的还是善良的。在《龙族》里，还可以扮演凶狠的盗贼或奸诈的小偷，当然也可以是善良的老百姓，想做什么就做什么。另外，《龙族》精致的画面、丰富的声光效果及各式各样的武器装备，绝对让你耳目一新；游戏中的场景变化多样，除了城市、村落、海洋、沙漠、草原、神殿、学校、银行、杂货店、工厂……数十

种情景外，系统还会不断营造新的游戏情景，让玩家流连忘返。每天都有新奇的发现，犹如置身真实世界中。

《龙族》不像目前市面上的线上游戏只是打打杀杀、拼命练功，而是享受虚拟生活的环境和互动。在游戏中，玩家可以随自己喜好打造属于自己的宝刀，拿着心爱的武器跟伙伴们一起打怪物。

游戏内提供12种不同的生活技能工作，包括农夫、矿工、渔夫、樵夫、屠夫、挖掘草药者、牧人、木匠、铁匠、厨师、裁缝师、制弓箭者、炼金术士、制蜡烛者和商人。玩家可以自由选择工作，靠工作累积自己的经验值。例如，矿工可以靠挖矿累积经验值，累积到一定的经验值后，还可以选择第二种职业；如果你是渔夫就可以选择厨师，将捕来的鱼做成食物，累积不同的经验值，买更多的东西！各行各业辛勤工作换来的钱要放在哪里呢？别担心，《龙族》里设有银行，玩家可以把钱存在银行里，以免被强盗抢走。在《龙族》里的银行可以随时存款提款，并显示你剩下的余额，让你知道还有多少钱可以买东西、学技能、练魔法喔！若工作累了，还可到旅馆休息、睡觉，养足精神再战。肚子饿了，可以到面包店、粮食仓库、酒店、肉铺填饱肚子。生活十分丰富多彩，就像在现实生活中一样。

在荒郊野外如果遇到怪兽或突如其来的攻击，应该怎么办呢？这时玩家必须赶紧进人战斗模式，打开工具窗口，选择弓箭等武器击退坏人。如果动作不够敏捷、技不如人，就可能被杀死变成孤魂野鬼。在这个充满魔法的世界中，建议你还是练练魔法，法力越高越能够保护自己，比拼命打打杀杀要有用得多！

《龙族》拥有1～12系列，共有上百种的魔法。玩家可透过龙族特有的“魔法选单”选择魔法图样，每个人都有一本魔法书，记录着学习过的魔法。玩家可以在占星术士家中学习魔法。

如果学会了魔法，在村外与怪物战斗时会有相当大的助益，特别是攻击魔法，使用两三次就可以杀掉1只怪物，可以更快累积经验值，不用再辛苦地挥着大刀。

一、游戏介绍

1. 背景故事

该游戏的背景为中古时代的欧洲，以Origin公司的网络创世纪Ultima Online为设计蓝本，以龙与地下城为结构，创造神奇梦幻的虚拟网络生活世界。

中古世纪的贺特大陆，充满了龙与魔法世界的商人、农夫、魔法师……他们和朋友一起在探索体验所有的冒险传奇。

亘古时候，天地混沌，优比涅与贺加涅斯神创造了“龙族大陆”。在龙族大陆上共存着八大种族，为首的种族称为“龙族”。龙族不但拥有天赋的智慧，上天下海的本领，能够施展高超魔法，龙族之王神龙王更握有传说中能够掌控各种族命运的8颗宝石——八星球。

龙族操纵着其他物种，虽并非残暴，却是不仁。在那样弱肉强食的世界中，人类显得渺小而无能为力。后来诞生了人类最伟大的屠龙英雄路坦尼欧大王。他在“魔法之秋”之际，率领着大法师亨德列克以及8位勇敢的骑士，和龙族进行一场大战，打败了龙族之王神龙王。然而，在最后关头，路坦尼欧大王的魔法之秋在此刻结束，失去了“魔法之秋”的奇迹力量，路坦尼欧大王始终没能杀死神龙王。

神龙王在哈修泰尔侯爵的协助下，逃进大迷宫里。上古开始的神龙王统治期也宣告结束。

路坦尼欧大王在击败神龙王之后建立了拜索斯王国，并夺得

了龙之星以外的其他 7 颗宝石。大法师亨德列克一心希望通过这 8 颗宝石的神奇魔力，使各个种族更臻完美。而路坦尼欧大王却认为各种族必须靠自己的力量发展，并对自己所选择的命运负责，与八星球无关。于是，路坦尼欧毁掉了手上的 7 颗宝石。亨德列克为此相当愤怒，与路坦尼欧大王恩断义绝。

亨德列克将一切希望寄托在仅存的龙之星，只身前往大迷宫去找神龙王。然而，神龙王却告诉他，八星球并没有他所想像的神奇力量。他们在长谈之后发现龙族与人类之间的误会太深。为了停止人类与龙族互相残杀，他们创造了“龙魂使”促进两种族的关系，并利用龙之星告知龙族关系的宿命。最初的龙魂使是当时他们身边的哈修泰尔侯爵。就这样，神最后的礼物八星球完全消失在世上。

时间悠悠流过了 300 年。到了拜索斯 315 年，龙族大陆分别为北方的海格摩尼亚王国、东边临海的伊斯王国、南方沙漠的杰彭王国，以及大陆中央的拜索斯王国所统治。这一年，由于彼此间的新仇旧恨，杰彭王国对拜索斯王国发动攻击。在南方炎热沙漠中成长的杰彭战士骁勇善战，而拜索斯的部队相形见绌。幸好拜索斯国境内仍拥有“白龙卡瑟夫莱母”和“蓝龙吉古烈德”，通过龙和所属龙魂使的威力，拜索斯得以维持不败。

杰彭以闪电战术奇袭拜索斯的圣地卡拉尔，并攻下拜索斯中部的大城雷诺斯。杰彭接着朝第二目标贺坦特城发动攻势。拜索斯王国在贺坦特四方布置了结界石，建立起强大的魔法结界。双方的部队就在雷诺斯与贺坦特之间展开了对决……

2. 游戏要素

（1）战斗

当玩家开始进入游戏，就会得到一定量的钱、等级及该职业的物品。开始游戏时，首先需要以修炼来提升等级，成为坚强的

人物后与怪兽战斗，以得到钱和物品。

（2）工作

人物为了生活需要面包等食粮，为维持健康的状态，必须定期吃食物。比如说，为了得到面包，人物必须利用一开始所选定的工作赚钱才可以。若一开始所选的工作是矿工，就能通过寻找矿脉得到铜、铁等矿石，把矿石卖到打铁铺就能赚钱；或者将矿石提炼成铜块、铁块可高价卖出；也可以和拥有铁匠工作的其他角色协商将物品卖出。

（3）价值观和名声

在《龙族》中可以杀死其他玩家的角色，像攻击怪兽般攻击对方的角色，当然这是在对方脆弱、无防备时进行的。换句话说，对方角色也能杀死自己的角色。因此需要小心不要起冲突，若杀了善良的角色，就会产生红色 PK 的字，且 PK 值会随着所杀死的人数而增加，此时会被村里的警卫杀死。因为警卫的生活目的就是杀死所看到的盗贼和 PK。在 PK 状态下被杀死，在过去游戏中所累积的经验值会减少，所得到的物品也都会掉落，因此 PK 对本人和其他角色都有害。

（4）时间、天气

在龙族的世界里也有白天和夜晚，也会有下雨或下雪的天气，下雨天移动很不方便；夜晚的环境会变暗，看不到东西，也不方便，这时不仅需要蜡烛，而且使用火焰魔法失败的几率也较高，但是雷电魔法的效果会倍增。

（5）任务

在路途中会碰到来问话的老婆婆，老婆婆会说有事情相求。答应她的要求，注意听她所说的话，便知道她家中藏有珍贵的宝石，但家中没有强壮的男人可以保护，所以周围有很多小偷虎视眈眈，想偷走宝石。若答应她的请求而保护宝石，则老婆婆就会

告诉只有她自己知道的秘密。是否答应此要求，由玩家自己决定。

（6）建造房子

透过自己的工作赚了钱后，可以建造自己的房子，向市政府买下地皮，盖在自己想住的地方。有了房子，可以在工作后或战斗后休息，也能把过去所储存的物品与钱安置、储藏在家里。

（7）法律和政治

买东西时价钱比较高，卖东西时价钱会低很多，这是由于公会垄断的结果。当在龙族世界中生活一段时间后赚足了钱、小有名气的时候，就可以参选决定村里规则会议的长老，并当选为长老。当选长老首先得到发言权，并可订立阻止公会团结的法律。在龙族有越来越多的 PK，若对 PK 的处罚很轻，则可以订立法律让 PK 值高的角色，一周内不得进入龙族内，这样 PK 就会减少。PK 也会因为害怕法律，只在村外逗留生活。

（8）创造

忠诚的铁匠终于得到 Grand Master 的名声，此为他是铁匠中拥有最高技术和能力的角色。他制作过这个世界中出现的所有物品，是拥有丰富经验和实力的角色。现在想要制作未制作过的刀，在经历几次的失败后，终于制作出未有的物品，用自己的名字命名后，成为世界独一无二的物品。

3. 人物介绍

（1）依鲁萝·西蕾妮欧

140 岁的长耳精灵，一向独来独往，不依赖别人，对魔法很有研究，已炼成第九级的魔法。

（2）乎赤·奈特波

17 岁，故事的主人翁，个性顽皮活泼，拥有很大的力量，但不能使用魔法。

（3） 那理儿

专门偷东西的小偷那理儿，从小就是孤儿，充满好奇心，满肚子鬼点子。

（4） 山森·弗西法

26岁，是贺坦特的队长，个性单纯善良活泼，但是不笨，典型的战士。故乡还有女友。

（5） 加海秉得

34岁，弓箭手，喜欢看书，聪明绝顶，善谋略，是队伍的领队，故事中的重要人物。

（6） 杰列德·辛巴

25岁的牧师，生性乐观，驾驭绿鸟飞翔。

（7） 亚菲那依特

29岁的魔法师，资质不高，但勤于学习，本性善良，但因学习魔法而变成坏人，后来改邪归正。

（8） 文查义

具有间谍及战士双重身份，21岁就有高超的剑法，因制止国王被暗杀的事件，而获得自由。个性内敛，话不多，不会直接跟女生交谈。

（9） 奇休·拜索斯

是拜索斯王国的王子，也是国王的哥哥，剑法甚是厉害，是个喜欢冒险的探险家喔。

（10） 亚克亚德·阿吉得弗

150岁的矮人长老，以斧头为武器，个性大剌剌的，是个战士。

（11） 奈色·匈里耶

身兼剑士与牧师二职，因被发现泄漏国家秘密而与主人翁成为敌人，个性残暴。

(12) 亚森特依·乌杀

有 Raja 血统的人类，是战士也是贵族，个性极差，不把人当人看，是个十足的大坏蛋。为了想有 Raja 的血统，把龙的使者藏起来。拜索斯建国 300 年后，为了保存 Raja 血统而收养了许多养子。

4. 角色介绍

游戏中有 5 种职业可随意选择。分别为战士、弓箭手、盗贼、巫师和祭司。各职业的称呼会根据等级改变，改变的称呼会显示在 ID 上，再变更下个等级时需重新登录才会显示。

等级	战士	弓箭手	巫师	祭司	盗贼
1～10	护卫	射手	学徒	辅祭	小贼
11～20	战士	弓箭手	中级法师	信徒	拦路贼
21～30	武技长	一流射手	预言者	祭司	扒手
31～40	精兵	猎人	幻术师	助理教师	夜盗
41～50	英雄	杀手	魔术师	代理主教	卖艺者
51～60	斗士	寻宝猎人	法师	主教	窃贼
61～70	家将	穿心射手	术士	长老	大盗
71～80	骑士	游侠	贤者	枢机主教	间谍
81～90	领主	神射手	巫师	大主教	神偷
91～99	战神	箭神	大法师	教皇	盗王
100～105	Crossing Class				

105 级可以转职，并且获得新的属性上限，转职表如下。

职业	转战士	转盗贼	转弓箭手	转巫师	转祭司
战士	至尊骑士	狂战士	武圣	魔战神	圣武士
盗贼	狼牙	夜鹰	侠盗	幻影魔盗	神逐者
弓箭手	征服之翼	浪人箭神	神鹰之眼	魔箭神	神临箭士
巫师	魔战巫师	大占卜师	超法师	大贤者	不可转
祭司	圣殿骑士	堕天使	神之怒	不可转	圣者

转职的前提是不能违背最初的法祭选择。

	战士	盗贼	弓箭手	巫师	祭司
战士		对等关系	优等关系	劣等关系	对等关系
盗贼	对等关系		对等关系	优等关系	劣等关系
弓箭手	劣等关系	对等关系		对等关系	优等关系
巫师	优等关系	劣等关系	对等关系		对等关系
祭司	对等关系	优等关系	劣等关系	对等关系	

职业间的相克关系：盗贼>魔法师>战士>弓箭手>圣职者>盗贼。

(1) 盗贼



盗贼可以使用各式各样的小技术，包括设置炸弹、开锁、扒东西等。在进入有重重关卡的地方，盗贼就是必不可少的角色。盗贼的另一个比较重要的特色是速度，穿上高等鞋子的盗贼跑路时真是快得如风。

盗贼未转职及转职后的能力上限值见下表。

等级	力量 Str	体质 Con	敏捷 Dex	智能 Wis	智力 Int	移动 Monp	魅力 Chr	耐力 Endu	士气 Mor	运气 Luck	魔力 WS	圣力 PS	战技最高
1～104	250	450	400	250	250	350	200	100	100	150	150	150	100
105～115	262	510	448	262	262	398	212	112	112	162	162	162	200
116～126	272	560	488	272	272	438	222	122	122	172	172	172	200
127～136	282	610	528	282	282	478	232	132	132	182	182	182	300
137～145	292	660	568	292	292	518	242	142	142	192	192	192	400
146～150	302	912	608	302	302	558	252	152	152	202	202	202	500
	+10	+50	+40	+10	+10	+40	+10	+10	+10	+10	+10	+10	

盗贼转职附加点数分配见下表。

职称	狼牙	夜鹰	侠盗	幻影魔盗	神逐者
STR	54				
DEX	3	30	57	3	3
CON	40	22	22	31	31
WIS					36
INT				36	
CHA					
ENDU					
MOVP	3	48	21	3	3
MORAL					
LUCK					
WS				27	
PS					27

盗贼的职业技能见下表。

相关技能	所需工具	失败时效果	说　　明
置炸弹	炸弹	炸弹爆炸	将炸弹设置在地上。依据设置者的能力不同以及火药的破坏力不同，给对方造成的影响也不同（炸弹可在商店购得）
寻找炸弹	无	无	可以找到周围的陷阱或炸弹
移除炸弹	无	炸弹爆炸	可以移除设在地上的陷阱及炸弹，但是之前要先用寻找炸弹找到才行
偷窃	无	被物主发现	可以从别人的背包中偷出东西来。限定死人并可拿取背包中的物品（失败会有 NK 值，会被警卫追杀）
保护色	无	无	将身体变成周围环境的颜色，如果仔细看的话，看得出来，但不仔细看就看不到人（尚未开放）
鉴定宝石	无	无	看到宝石可以判定其价值的能力。但要先放到自己的背包里才行（尚未开放）
开锁	钥匙	无	利用钥匙开任何锁起来的东西（尚未开放）

续表

相关技能	所需工具	失败时效果	说　　明
窃听	无	无	可听到建筑物内的对话，两支队伍战斗时也可以听到另一支队伍的对话（尚未开放）
穿墙	无	无	穿过墙壁（尚未开放）

（2）战士



体力及战斗能力超强。在肉搏战中，只有一个“强”字可以形容他们强大的破坏力。最大的缺点就是没办法为自己治疗严重的伤害。事实上，战士在一般状况下（团队战、国战、练功）都是处于最前线跟敌人做白刃战，因此在打斗中要是没有祭司在一旁协助，药水花费是非常可观的。在 PK 战中，由于拥有强大的战斗力与最高的防御力，所以可说是活动堡垒，且在武器上的变化也相当多。

如果战士碰上了以移动力为主的弓箭手或盗贼时，会因为速度跟不上而懊恼不已。碰到法师更是只有被打的份，除非魔力够高。

战士转职前与转职后能力上限值见下表。

等　级	力量 Str	体质 Con	敏捷 Dex	智能 Wis	智力 Int	移动 Monp	魅力 Chr	耐力 Endu	士气 Mor	运气 Luck	魔力 WS	圣力 PS	战技最高
1～104	600	600	200	225	225	150	200	100	100	100	150	150	100
105～115	672	672	212	237	237	162	212	112	112	112	162	162	200
116～126	732	732	222	247	247	172	222	122	122	122	172	172	200
127～136	792	792	232	257	257	182	232	132	132	132	182	182	300
137～145	852	852	242	267	267	192	242	142	142	142	192	192	400
146～150	912	912	252	277	277	202	252	152	152	152	202	202	500
	+60	+60	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	

战士转职附加点数分配见下表。

职称	至尊骑士	狂战士	武圣	魔战士	圣武士
STR	59	5	5	5	5
DEX		27	54		
CON	41	23	23	32	32
WIS					36
INT				36	
CHA					
ENDU					
MOVP		45	18		
MORAL					
LUCK					
WS				27	
PS					27

战士职业技能见下表。

相关技能	所需工具	失败时效果	说明
下毒	毒药	自己中毒	可以将毒加在武器、食物上。淬毒的武器会将毒散布到敌人身上（尚未开放）
确认中毒与否	无	无	用直觉测知物品与食物上有没有毒（尚未开放）
直觉	无	无	用这个技能可以得知对方的等级（尚未开放）
检视尸体	无	无	看尸体就可以知道他死时的状况，也可以得知杀人者的姓名外貌及能力值（尚未开放）

（3）祭司



能使用神所赐予的神力，掌管自然及生死的力量。他们可说是队伍中最重要的角色，因为当队伍中有人死时，他们可以立刻为同伴复活，为同伴治疗。他们拥有最强治疗能力，总是受人尊敬。

祭司未转职及转职后的能力上限值见

下表。

等级	力量 Str	体质 Con	敏捷 Dex	智能 Wis	智力 Int	移动 Monp	魅力 Chr	耐力 Endu	士气 Mor	运气 Luck	神圣力量 WS	战技最高
1～104	300	450	200	700	200	150	200	170	100	50	250	100
105～115	312	510	212	540	212	162	212	182	112	62	286	200
116～126	322	560	222	590	222	172	222	116	122	72	316	200
127～136	332	610	232	640	232	182	232	202	132	82	806	300
137～145	600	660	242	690	242	116	242	212	142	16	1006	400
146～150	802	710	252	740	252	202	252	222	152	2	1006	500
	+10	+60	+10	+50	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+30	

祭司转职附加点数分配见下表。

职称	圣殿骑士	堕天使	神之怒	[无法转职法师系]	圣者
STR	54				
DEX		27	54		
CON	40	22	22		31
WIS	4	4	4		40
INT					
CHA					
ENDU					
MOVP		45	18		
MORAL					
LUCK					
WS					
PS	2	2	2		29

祭司职业技能见下表。

相关技能	所需工具	失败时效果	说　明
侦测幽灵	无	无	只有祭司可以用，能看到死去玩家的幽灵。如果同伴死在洞窟之中，可以用这项技能找到
通灵	无	无	可以跟幽灵对话的能力。如果有四处飘游的幽灵，用这项技能就可以听见他们说的话。可以迅速找到死去的同伴幽灵（0.7 版移除）
幽灵复活	无	无	此技能可以让幽灵复活。如果身边有圣职者，就不需要大老远跑回村里复活了
检视尸体	无	无	看尸体就可以知道他死时的状况，也可以得知杀人者的姓名

（4）巫师

擅长使用攻击魔法，拥有强大的魔法能量，能够在一瞬间将敌人消灭的职业。在龙族世界中，巫师所拥有的法术变化多，且声光效果都不错。巫师具有多变化的战斗技巧。巫师未转职及转职后的能力上限值见下表。



等级	力量 Str	体质 Con	敏捷 Dex	智能 Wis	智力 Int	移动 Monp	魅力 Chr	耐力 Endu	士气 Mor	运气 Luck	魔法能量 WS	战技最高
1～104	200	350	300	200	80	150	200	200	100	50	250	100
105～115	212	398	312	212	622	162	212	212	112	62	286	200
116～126	222	438	322	222	682	172	222	222	122	72	316	200
127～136	232	708	332	232	742	182	232	232	132	82	370	300
137～145	242	518	342	242	802	192	242	242	142	92	376	400
146～150	252	808	352	252	862	202	252	252	152	2	376	500
	＋10	＋40	＋10	＋10	＋60	＋10	＋10	＋10	＋10	＋10	＋30	

巫师转职附加点数分配见下表。

职称	魔战巫师	大占卜师	超法师	大贤者	[无法转职祭司系]
STR	54				
DEX		27	54		
CON	39	21	21	30	
WIS					
INT	5	5	5	41	
CHA					
ENDU					
MOVP		45	18		
MORAL					
LUCK					
WS	2	2	2	29	
PS					

巫师职业技能见下表。

相关技能	所需工具	失败时效果	说　　明
制作魔法滚动条	药水、纸	损失物品	将自己会的魔法制作成魔法滚动条，给不会魔法的玩家使用（尚未开放）
制作能力滚动条	不明	损失物品	做一个能力滚动条的技术（尚未开放）

(5) 弓箭手



拥有杰出的敏捷度，擅长使用能长距离攻击的武器。他们会寻找陷阱，也会解除陷阱，甚至能够快速移动，可说是队伍中的机动部队。转职后的弓箭手攻击力非常强大，一箭往往打掉敌人的点数 10000 以上。弓箭手未转职及转职后的能力上限值见下表。

等级	力量 Str	体质 Con	敏捷 Dex	智能 Wis	智力 Int	移动 Monp	魅力 Chr	耐力 Endu	士气 Mor	运气 Luck	魔力 WS	圣力 PS	战技最高
1～104	200	450	500	275	275	300	200	100	100	100	150	150	100
105～115	212	510	560	287	287	336	212	112	112	112	162	162	200
116～126	222	560	610	297	297	366	222	122	122	122	172	172	200
127～136	232	610	660	307	307	396	232	132	132	132	182	182	300
137～145	242	660	710	317	317	426	242	142	142	142	192	192	400
146～150	252	710	760	327	327	456	252	152	152	152	202	202	500
	+10	+50	+50	+10	+10	+30	+10	+10	+10	+10	+10	+10	

弓箭手转职附加点数分配见下表。

职称	征服者之翼	浪人箭神	神鹰之眼	魔箭神	神临箭士
STR	54				
DEX	4	31	58	4	4
CON	40	22	22	31	31
WIS					36
INT				36	
CHA					
ENDU					
MOVP	2	47	20	2	2
MORAL					
LUCK					
WS				27	
PS					27

弓箭手职业技能见下表。

相关技能	所需工具	失败时效果	说　　明
寻找陷阱	无	无	可以发现周围的陷阱，但无法发现炸弹
解除陷阱	无	落入陷阱	可以解除设置在地面上的陷阱，当然在这之前要先找到陷阱才行

续表

相关技能	所需工具	失败时效果	说　　明
设置陷阱	陷阱	被陷阱伤害	这是在地面上设置陷阱的技术，依据设置者的能力而会有不同的本事。透过"寻找陷阱"的技能可知道有没有设置
偷看背包	无	无	可以看出别人背包里有什么东西的技能，若成功可从背包中取得物品（也会有 NK 值）
急救	绷带	无	只能对自己使用，让自己的生命值稍稍上升（尚未开放）
快速行走	无	无	再一段时间内走的比平常快但会消耗一定数量的生命值（尚未开放）
动植物鉴定	无	无	可以知道植物类怪物的状态，但无法了解攻击力及等级（尚未开放）
感知危险	无	无	感知周围的危险。虽然无法获得确实的情报，但是能判断附近有没有看不到的敌人（尚未开放）
躲藏于树上	无	无	这是可以藏在树上或屋顶上的技术，只有弓箭手可以使用，但是用"感知危险"、"侦测危险"等能力可以找到（尚未开放）

5. 转职

转职要符合资格条件。Dual 等级上升时，用在资格条件的名声或 Ladder 值会被消耗掉：Ladder20000 或名声值 500（如果人物的 Ladder 和名声值都符合条件，会先以 Ladder 为主）。

等级 105，转职需要有极限之石、竞技场分数 5 万或名声 2000。要注意的是，极限之石要在打百级以上的怪物（例如独眼巨人、狂暴黑雄、小炎魔、夜魔等）才会掉下，概率相当小。按右键即可使用，途中不可中断，不然要再去打 1 次。另外，1.1 版有任务可解。

等级 110，任务 NPC 在竞技场预备区。转职需要在深渊迷

宫中取得炎魔牙，竞技场分数 6 万或名声 2500，解 24 个任务。这 24 个任务是由 NPC 随机给予的，共有 4 大项，即拜所司的机密文件、杰彭的机密文件、伊司的机密文件、边境战名声 50 分。

等级 120，任务 NPC 在西部林地。转职需要在不死迷宫取得大巫妖的眼珠，还要有竞技场分数 7 万或名声 3000，并解 24 个任务。

等级 135，任务 NPC 在海格摩妮亚。转职需要在大迷宫任务中取得红龙的鳞片，且有竞技场分数 8 万或名声 4000，解 24 个任务。

等级 150，任务 NPC 在大迷宫入口。转职需要完成神龙王任务，且有竞技场分数 9 万或名声 5000，解 24 个任务。

在转职后会有两个方面有大变动，一是个人职业的点数上限会上升，二是按照所选择每一次转职的职业不同，会给予附加的点数。增加点数会自动分配到指定属性，但若已经到达属性上限，则点数会留在未分配点数字段中。

本游戏增加了进阶纹章。增加进阶纹章是为赋予 23 个不同转职职业特性而制作的系统。进阶纹章是转职系统进行中的要素，以任务和确实的目标为重点，加强了系统的游戏性。采用进阶纹章可达到转职职业间的平衡及强化龙族的作用。

进阶纹章的等级不会受限于 Dual 的等级，两方面是可以分开进行的。例如，Dual 1 的战士角色如果成功解开进阶纹章的升级任务，他的进阶纹章还是可以升级到第三阶段。

职　　业	专职系列	兼职系列
Dual Class	物理 AC 增加，攻击成功率增加	物理 AC 增加
弓箭手/盗贼 Dual Class	物理回避率增加，攻击成功率增加	移动速度增加
祭司 Dual Class	魔法伤害力增加，集气时间缩短	魔法伤害力增加
巫师 Dual Class	魔法回避率增加，魔法属性效果	魔法回避率增加

上表中提到的专职系列指的是相同职业转职的情况，如战士转战士、祭司转祭司。兼职系列指的是以不同职业转职的情况，如战士转盗贼。

职业	转职	说明	专职属性	兼职属性
战士	至尊骑士	战士→战士	①AC 数值 ②攻击成功率	
	狂战士	战士→盗贼		①角色移动力 ②攻击成功率
	武圣	战士→弓箭手		①角色移动力 ②攻击成功率
	魔战神	战士→巫师		①攻击魔法回避率 ②Mana 夺取率
	圣武士	战士→祭司		①所有魔法抵抗力 ②Divine 夺取率
盗贼	狼牙	盗贼→战士		①AC 数值 ②攻击成功率
	夜鹰	盗贼→盗贼	①物理性攻击的回避率 ②攻击成功率	
	侠盗	盗贼→弓箭手		①物品伤害力 ②长距离攻击增加
	幻影魔盗	盗贼→巫师		①攻击魔法回避率 ②Mana 夺取率
	神逐者	盗贼→祭司		①所有系魔法抵抗力 ②Divine 夺取率
弓箭手	征服之翼	弓箭手→战士		①AC 数值 ②攻击成功率
	浪人箭神	弓箭手→盗贼		①AC 数值 ②攻击成功率

续表

职业	转职	说明	专职属性	兼职属性
弓箭手	神鹰之眼	弓箭手→弓箭手	①物理性攻击的回避率 ②攻击成功率	
	魔箭神	弓箭手→巫师		①攻击魔法回避率 ②Mana 夺取率
	神临箭士	弓箭手→祭司		①所有系魔法抵抗力 ②Divine 夺取率
巫师	魔战巫师	巫师→战士		①AC 数值 ②攻击成功率
	大占卜师	巫师→盗贼		①角色移动力 ②物理性攻击的回避率
	超法师	巫师→弓箭手		①角色移动力 ②攻击成功率
	大贤者	巫师→巫师	①物理性攻击的回避率 ②适用魔法属性几率	
祭司	圣者	祭司→祭司	①祭司伤害力 ②魔法施法时间	
	圣殿骑士	祭司→战士		①AC 数值 ②攻击成功率
	堕天使	祭司→盗贼		①角色移动力 ②物理性攻击的回避率
	神之怒	祭司→弓箭手		①角色移动力 ②攻击成功率

各种纹章属性见下表。

属　性	G1	G2	G3	G4
AC 数值	6	13	25	40
攻击成功率	2%	4%	7%	12%

续表

属　性	G1	G2	G3	G4
角色移动力	4	6	8	10
攻击魔法回避率	3%	7%	13%	21%
MANA 夺取率	4	6	8	10
所有魔法抵抗力	4	6	15	24
DIVINE 夺取率	4	6	8	10
物理性攻击回避率	3%	7%	13%	21%
适用魔法属性几率	3%	6%	12%	19%
祭司系伤害力	3	6	12	19
魔法施法时间	−3%	−6%	−12%	−19%

6. 法术

龙族中共提供了100多种的法术，这些法术依功能共可分为12个系列，按照使用的属性则可分为“巫师法术”和“祭司法术”两个类别。选择巫师为职业的角色只能使用“巫师法术”，同样，选择祭师为职业的角色就只能使用“祭司法术”。而选择其他职业的角色在一开始设定时，若是选择了使用“巫师法术”，则该角色之后仅能使用“巫师法术”类，反之亦然。

(1) 巫师法术

①恢复。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
治疗术 Healing	以施法者的 Lv 比率治疗受损的生命值	19	4	40	25	1	0
保护术 Sanctaury	在一定时间内减少50%在战斗中所受之伤害	20	4	45	27	1	359

续表

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
防护罩 phisicalshield	在遭受火、冰、雷击等法术攻击时，能在一定时间内减少30%伤害	22	4	50	29	2	359
治疗疾病 curedisease	施法成功的话，可以治疗角色的疾病	38	4	105	51	14	655
解除毒素 decipher	施法成功的话，能够解除中毒的状态	58	4	170	77	28	1560
强力治疗术 GreatHealing	依照施法者的等级不同，被治疗者恢复的生命值也不同	84	8	225	111	46	4558
复活术 Raisedead	若施法成功的话，可以将尸体救活	—	—	—	—	—	—

②诅咒。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
毒击术 Poisoning	在解毒之前，生命值会渐渐减少	35	4	95	47	12	608
毒云术 Cloud kill	造出毒云，在一段时间内使人中毒并造成中毒伤害	52	4	150	69	23	1193
混乱术 Confusion	让对方的人物不随自己的操纵，到处乱跑，也不能使用法术	66	4	195	87	33	2230
死亡术 Death	中了诅咒的人若没有治疗，会死亡或受到很大的伤害并减少能力值	126	10	397	167	76	26580
吸血鬼之触 Vampire touch	让对方的生命值减少50%	142	6	445	187	86	49239

续表

名称	效果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
缓慢术 Slow	减低对方 50%的移动力	—	—	—	—	—	—
石化术 Stonization	使对方的身体在一段时间内无法动，但也不会受到伤害	—	—	—	—	—	—
真言术 Powerword stun	使对方全身麻痹，无法动弹，也会受到别人攻击的伤害	—	—	—	—	—	—
诱发疾病 Falling disease	诱发疾病 Falling disease	—	—	—	—	—	—

③魔力附着。

名称	效果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
武器加持术 Enchant weapon	一段时间内让攻击力增加为 2 倍	60	6	175	79	29	1705
隐形术 Invisibility	人物可以把自己隐形后到处走动	69	6	205	91	35	2438
蛛网术 Web	让对方移动与战斗困难，若困在蜘蛛网时被火焰法术击中会加重伤害	75	6	225	99	39	3188
白骨陷阱 Skull trap	用魔法陷阱（火、冰、复合）来造成对方莫大的伤害，并让角色陷入异常状态	88	6	270	117	49	5449
魔力增幅 Increase magic	增加法术攻击伤害及伤害的时间	101	6	310	133	57	9282
变身术 Polymorph self	变成其他人物的样子，并使用那人物的能力	—	—	—	—	—	—

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
消除魔力 Dispel magic	阻挡所有法术的效果，并且不会中任何法术	—	—	—	—	—	—
分身 Projected image	使人物变成很多个人	—	—	—	—	—	—
飞行术 fly	可以用飞的飞过走路无法通过的地方	—	—	—	—	—	—

④火炎。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
火球术 Fire ball	对其他人物发射火球，造成对方火焰伤害	19	6	40	25	1	0
火炎防御术 Resist fire	增加一段时间内对火的抵抗力，可以减少50%火焰造成的伤害	28	4	70	37	6	451
火焰箭 Flame arrow	在已经装备弓的状态下，使得箭变成火焰箭攻击对方，对方会受到火焰的伤害	32	6	85	43	9	6
火焰放射 Circleflame	同时发射数个火球，造成对方巨大的火焰伤害	55	6	160	73	25	1426
爆炎术 Scorcher	向人物前方发射火柱，给予对方巨大的火焰伤害	63	6	185	83	31	1865
火墙术 Wall of fire	产生一道火焰墙，给予所有碰到墙的人物火焰伤害	67	6	200	89	34	2230
炎浪术 Flame wave	火焰墙向施法人物的前方前进，给予碰到的人物火焰伤害	116	8	360	153	68	17176

续表

名称	效果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
焰星术 Fire planet	火流星从天而降，造成对方巨大的火焰伤害	146	16	460	193	89	59007
炎刃 Fire blade	增加现在装备之剑的攻击力，给予被砍者火焰的伤害	—	—	—	—	—	—
火鸟召唤 Fire bird	火鸟会攻击复仇人物，造成火焰伤害	—	—	—	—	—	—
启示录之炎 Apocalypse	使目标区域出现几根巨大火柱，让周围的人物都受到巨大的火焰伤害	—	—	—	—	—	—

⑤雷电。

名称	效果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
雷电召唤 Lightning bolt	从天上发出闪电，给予对方电击的伤害	34	6	90	45	11	565
闪电防御术 Resist lightning	增加一段时间之内对电击的抵抗力，受闪电攻击的伤害减少50%	73	6	220	97	38	2916
照明术 Freeze9tile radius	照亮一定范围内的区域，在地下洞窟等黑暗的地方让人能放心地到处走动	85	8	260	113	47	4984
守护星 Twinkle star	有许多小星在人物周围转，可以完全不受任何电击的伤害	113	8	350	149	66	15737
半径五格雷击 Radius 5tile lightning	以小规模地区为对象发射闪电，区域中的人物会受到电击伤害	131	10	410	173	79	31675
雷刃 Lightning blade	在剑上加上魔力，增加现在装备之剑的攻击力，给予被电者电击的伤害	—	—	—	—	—	—

续表

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
连环电击 Chain lightning	诱发电力攻击，让在周围的人物都受到电击的伤害	—	—	—	—	—	—
超新星电击 Nova	在地上产生电波，由人物周围呈圆形发出，给予被击中的人物电击伤害	—	—	—	—	—	—
电击术 Lightning	在地上产生电波，往前呈一直线射出	—	—	—	—	—	—

⑥召唤。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
初级怪兽召唤 Low level Monster summoning	可以召唤出一只低等级怪兽，让怪兽在战斗中进行支援	—	—	—	—	—	—
物体召唤 Summon object	可以召唤出一种想要的物品来用	—	—	—	—	—	—
召唤元素灵 Conjure Elemental	可以任意召唤几个元素灵其中之一，让他在战斗中进行支援	—	—	—	—	—	—
中级怪物召唤 mid level Monster summoning	可以召唤出一只强大的怪物，让它在战斗中进行支援	—	—	—	—	—	—
召唤护卫 Guardian	可以召唤出一个护卫，让他在战斗中进行支援	—	—	—	—	—	—
召唤魔像 Golem	召唤魔像让它在战斗中进行支援	—	—	—	—	—	—
召唤恶魔 Barlog summoning	召唤恶魔让它在战斗中进行支援	—	—	—	—	—	—

续表

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
召唤生物 All creature summoning	任意召唤怪物，动物，种族中任一种东西，让它在战斗中使用	—	—	—	—	—	—
召唤龙兵 Dragon soldier summoning	召唤出最强的龙兵让它在战斗中进行支援	—	—	—	—	—	—

⑦传送。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
随机传送术 Phasing	自动移动到画面内的某个其他位置	87	4	265	115	48	5449
瞬间移动 Teleport	移动到画面内施法者所选择的位置	107	4	330	141	62	12094
城镇回归术 Town potal	镇回归术	—	—	—	—	—	—
记忆之门 Gate	记忆特定地点位置，已备以后移动到记忆地点	—	—	—	—	—	—
次元门 Memorizing portal	产生一个可以移动到镇口的次元们，只要门还存在，进去的人就可以移动到镇口	—	—	—	—	—	—
黑洞 Teleport any enemy	施法者可瞬间将敌人移动到其他的地方	—	—	—	—	—	—
伤害结界 Area of high sorcerer	如果在周围设下魔法结界，会减少经过那里的人物的生命值与经验值	—	—	—	—	—	—

⑧侦测。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
解除诅咒 Remove curse	能够解除所选择的人物身上被超能力者施加的诅咒	76	4	230	101	40	3487
魔力侦测 Magical Detect	可以感知用魔法造出的结界、陷阱及物体等	79	8	240	105	43	3813
探测邪恶 Detect evil	探测出施法者周围拥有邪恶价值观的存在体并标示出来。	—	—	—	—	—	—
彩球术 Chromatic orb	会产生以火、冰、闪电结界所组成的魔球，魔球中可以装三种法术并一次施出来。	—	—	—	—	—	—
操纵术 Animate dead	让死去的动物、怪物的尸体复活过来，按施法者的心意来操纵。	—	—	—	—	—	—
邪恶能量 Power word stun	使得有邪恶价值观的怪物或人物的攻击无力化	—	—	—	—	—	—
防护长距离武器 Protect from normal missile	一段时间之内不会受箭或者飞镖之类的长距离攻击	—	—	—	—	—	—
透视术 Limi-toverfor view	可以透视房子内或墙壁里的物品或人物	—	—	—	—	—	—
黑暗术 Darkness	在一段时间之内，麻痹对方人物的视觉，他看到的画面整个都会变黑	—	—	—	—	—	—

⑨特技。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
视力丧失 Blindness	在一段时间之内，让对方的视力丧失	—	—	—	—	—	—

续表

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
敏捷术 Haste	将人物现在的移动力与敏捷性增加 50%	—	—	—	—	—	—
Infravision	可以看到周围带有邪恶价值观的人物用魔力制作的物体，以及用隐藏技能躲起来的人物	—	—	—	—	—	—
Deafen	在一段时间内丧失听觉，绝对找不到隐藏的物体	—	—	—	—	—	—
龙鳞 Dragon scale	召唤出龙鳞，贴在身上，在一定时间之内能够减少所受的伤害 50%	—	—	—	—	—	—
混乱术	施法者不断将信息传递给其他的人物，使他混乱	—	—	—	—	—	—
毁坏术寺 Destroy	将物品的耐久度减到 0，使其消失	—	—	—	—	—	—
Clairvoyance	透过所选择人物的眼睛，可以看到其他的地方	—	—	—	—	—	—
Pass－wall	在一定时间之内让人物能够穿越墙壁，但不能穿越房屋	—	—	—	—	—	—

⑩迷惑。

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
Lock	门可以用法术锁住，依照施法者的能力不同来决定门锁住的时间	—	—	—	—	—	—
Charm person	在一定时间内可以操纵镇民，让他们战斗或帮助生产活动	—	—	—	—	—	—

续表

名称	效果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
Charm plant	在一定时间内魅惑动物，成为施法者的部下	—	—	—	—	—	—
Charm monster	在一定时间内魅惑怪物，让它来协助战斗	—	—	—	—	—	—
Talk with ghost	若周围有幽灵，可以听见他们说的话，也可以和幽灵说话，当然也能看见幽灵	—	—	—	—	—	—
Telekinesis	施法可以使物体移动，随着 Lv（等级）增加，能移动的物体重量也增加	—	—	—	—	—	—
Lore	施法可以看出对方的智慧值	—	—	—	—	—	—

⑪自然。

名称	效果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
Sunny	下雨或阴天时，可以用这个法术让一部分的范围内放晴	—	—	—	—	—	—
Rainy	让特定的地点下雨，随着施法者的等级不同，这个范围也会跟着扩大	—	—	—	—	—	—
Foggy	让特定的地点起雾遮住对方视野，随着施法者的等级不同，这个范围也会跟着扩大	—	—	—	—	—	—
Snowy	让特定的地点下雪，随着施法者的等级不同，这个范围也会跟着扩大	—	—	—	—	—	—
Windy	让特定的地点起风，随着施法者的等级不同，这个范围也会跟着扩大	—	—	—	—	—	—

续表

名　称	效　果	魔力消耗 Mana	记忆点数 Mp	智力 INT	魔法能量 WS	冥思等级	金钱 Money
Increase temperature	让特定的地点气温上升，会对植物与人类的生活造成影响	—	—	—	—	—	—
Decrease temperature	让特定的地点气温下降，会对植物与人类的生活造成影响	—	—	—	—	—	—
Earthquake	在特定的地点引发地震，随着施法者的等级不同，这个范围也会跟着扩大	—	—	—	—	—	—
Time stop	能让时间静止一阵子的法术，这是一个非常危险的法术，有可能会让世界陷入混乱	—	—	—	—	—	—

（2）祭师魔法

①回复。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
治疗圣言 Authority of restore	根据比率恢复生命值、饥饿值	12	35	25	0
排除危险 Save from danger	一段时间内，防御力及回避率会各增 50%	14	43	29	1
祝福术 Divine bless	保护不受带着邪恶价值观的存在体以及疾病的侵袭	19	63	39	4
解毒圣言 Authority of recover from poison	使用此法术能够解除中毒人物身上的毒	22	75	45	6
治病圣言 Cure disease	一旦施法成功，施法者的疾病都会治好，并且在一段时间内免疫	28	99	57	10

续表

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
绝对障壁 Complete sanctuary	施法者身体会有一个完全的结界保护膜，以阻挡所有的攻击与法术，一旦施法成功后，施法者在一定时间及范围内有完全的法界膜保护	40	143	79	14
神迹回复术 Miracle of recovery	一旦施放法术，生命值、饥饿值会完全恢复，所有疾病也都治愈	200	235	125	25
神恩复活 Miracle of resurrection	使死去的人物复活，维持原来的面貌	—	—	—	—

②守护。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
圣力守护 Cancel from counteraction of divine grace2	被施法的对象不会受到任何法术的影响	48	179	97	19
圣力之镜 Return from counteraction of divine grace	在此法术的有效的时间里，对这个被施法人物用法术的话，就会被反弹到自己的身上	56	211	113	22
祈祷 Power of pray	增加被施法者的攻击力与敏捷性，对于持有邪恶价值观的敌人，攻击力的增加最为可观	60	224	119	24

③神圣。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
圣光 Holy light	发出强烈的光，将范围内的人物烧焦，造成很大的伤害	25	87	51	8

续表

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
圣歌 Anthem	可以减少带有邪恶价值观的存在体之生命值，使其受到伤害（此法术可以降低玩家身上PK值）	36	131	73	13

④传送。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
回溯圣言 Authority of whole save	对已经处在危急状况下的人物使用的话，会让他瞬间移动到他之前所登记的神殿	76	287	151	37
召唤食物 Create food	依照自己的信仰程度，造出不同分量的食物类物品来，饥饿值和生命值偏低时有很大的帮助	--	—	—	—

⑤侦测。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
侦测邪恶 Find out unfaith	在一定的范围内，可以探测出人物的价值观，看不到的幽灵和邪恶的怪兽	32	115	65	12

⑥评价。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
评价术 Appreciate	可以看出所选人物的智慧值	42	155	85	16

⑦超能力。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
灵魂之声 Voice of soul	可以与死去的人物幽灵对话，当然也可以看到平常看不到的幽灵	50	181	101	20
神恩感化 Influence from divine grace	用了这个法术点选 NPC，即可依照能力雇用人物	71	267	141	29
移动物体 Power of move for object	可以移动远处的物体，根据施法者的信仰与等级不同，可以移动的重量也不一样	—	—	—	—

⑧特技。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
治疗视力圣言 Authority of recover for sight	恢复失去的视力	66	247	131	25
放晴术 Protect from powerful climatic	能将雪、雨、雾、燥热等气候转变为舒爽的晴天，使伙伴战斗起来更为有利	88	335	175	46
通兽圣言 Authority of idiom	可以听懂动物们的话，透过它们说的话，可以获得新情报	—	—	—	—
治疗听力圣言 Authority of recover for hearing	恢复失去的听力，可听见隐藏人物所说的话	—	—	—	—

⑨魔力附着。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
夺目圣言 Authority of lose for sight	若施法成功，对方人物会丧失视力，整个画面一片漆黑	16	51	33	3

续表

名称	效果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
幸运圣言 Authority of greatest luck	透过此法术的力量，不管使用任何法术或技能都绝对会成功	54	199	107	21
通魔圣言 Communicate with monster	能听懂平常不会说话的怪物所说的话，也能和怪物对谈，且怪物会变得友善	—	—	—	—
失聪圣言 Authority of lose for hearing	如果施法成功，对方人物会丧失听力，找不到隐藏的物品或人物	—	—	—	—

⑩自然。

名称	效果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
洪水圣言 Authority of Grim oceania	在一定范围之内，引发一定时间的洪水，在范围内的人物都会受到伤害，并且被往此范围以外推	—	—	—	—
地震圣言 Authority of Seatmornian	在一定范围之内，引发一定时间的地震，在此范围内的人物都会受到伤害，并且移动困难	—	—	—	—
封印圣言 Authority of Grand'el ver	在一定范围内、一定时间内，无法战斗、施法术、使用物品	—	—	—	—
群鹰召唤圣言 Authority of Athyas	从远处有鹰群飞来，使对方的人物及他附近的人遭受攻击，依照施法者的信仰等级不同，老鹰的数目会有所不同	—	—	—	—
风暴圣言 Authority of Edelweroi	在一定范围内，引发一定时间的风暴，此范围内的人物敏捷度降低，并且会不随玩家的意思而乱走	—	—	—	—
自爆圣言 Authority of Lethy	减少自己的生命值，换取对对方更大的伤害	—	—	—	—

续表

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
火海圣言 Authority of Charis numen	在一定时间与范围内，引发一定时间的火海，持续地给予范围内的人物伤害的法术	—	—	—	—
转化骷髅圣言 Authority of Ghethen	在一个范围内，将所有死者变成骷髅，带给生存者各种疾病的法术	—	—	—	—
反射攻击圣言 Authority of Whoarencha	在一定时间内，让攻击自己的人都受到比自己所受更大的伤害	—	—	—	—
德菲利之权能 Authority of Tepheary	在一段时间内，游戏者所做的所有攻击将会带给所有同方向的人物造成损害	—	—	—	—

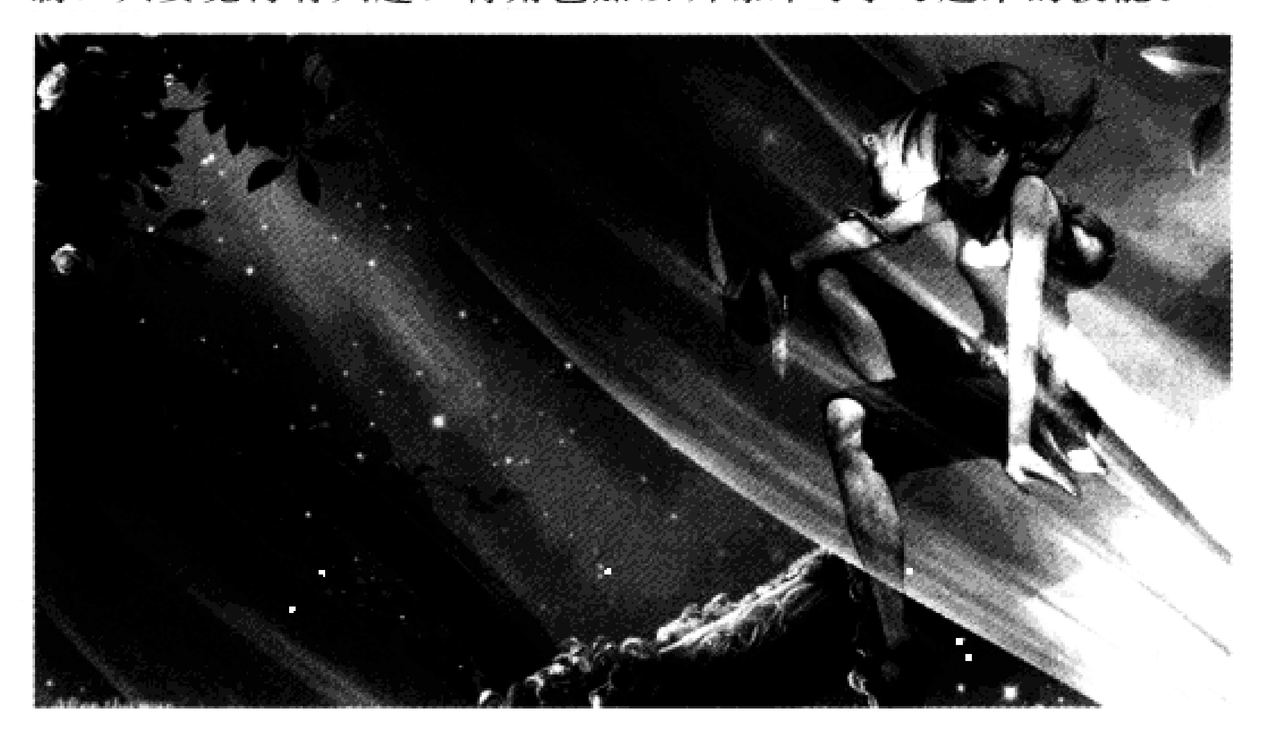
⑪攻击。

名　称	效　果	消耗圣力 Divine	智慧 WIS	神圣力量 PS	祈祷 Orison
火神的愤怒 Fire Blast	用神圣的火球造成损害	68	255	135	26
大地的愤怒 Rage Stone	呼唤大地的力量，移动大石头来攻击	73	275	145	31
夺取生命值 Life Drain	将对方的体力吸走，加强自己的体力	84	319	167	42
圣灵的愤怒 permanent Light	让加予圣灵力量的光球飞起来	96	367	197	54

7. 技能

在龙族的世界中，每个角色都有 4 种技能，分别是职业技能、工作技能、一般技能以及知识。职业与工作技能是只有选择该职业或工作才拥有的专属技能；一般技能以及知识则是没有限

制，只要觉得有兴趣，将角色加以训练即可学习起来的技能。



（1）战士技能。

①下毒（Poisoning）。

下毒需要有毒药，可以将毒药加在武器、食物上面。加过毒的武器会依照武器的攻击力以及使用者的能力大小，可将毒散布到敌人的身上。谁也不知道武器和食物上有毒没毒。可以用解毒魔法来解毒，如果对毒的耐力很强，效果也会受到修正。技能使用失败时自己中毒。

②确认中毒与否（Detect poison）。

这一技能可以直觉测知物品与食物上有没有毒。技能使用失败时落入陷阱。

③检视尸体（Anatomy Judgement）。

看尸体就可以知道他死时的状况，能够知道他的死因，如果能力增加之后，也可以得知杀人者的姓名、外貌以及能力值。

④直觉（Intuition）。

可以得知对方的等级。战斗时就可以据此推测对方的战斗力。

(2) 巫师技能

① 制作魔法卷轴 (Magic Scrolling)。

制作魔法卷轴需有恢复法力药水和纸。将自己会的魔法制作成卷轴。可以把卷轴给不会魔法的玩家使用。技能使用失败时损失物品。

② 评价智力 (Evaluate Intelligence)。

评价智力能够知道别人的智力值。

(3) 祭司技能

①侦测幽灵 (Detect Ghost)。

这是只有祭司可以用的技能，能看到死去玩家的幽灵。如果同伴死在洞窟之中，可以用这项技能找到。

②通灵 (Talk with Ghost)。

可以跟幽灵对话的能力。如果有四处飘游的幽灵，用这项技能就可以听见他们说的话，可以迅速找到死去的同伴幽灵。

③幽灵复活 (Ghost Resurrection)。

可以让幽灵复活。如果身边有圣职者，就不要大老远跑回村子里的伊帝弗洛神殿复活了。

④评价智慧 (Evaluate Wisdom)。

评价智慧能够知道别人智慧值。

⑤检视尸体 (Anatomy Judgement)。

看尸体就可以知道他死时的状况，能够知道他的死因，如果能力增加之后，也可以得知杀人者的姓名、外貌以及能力值。

(4) 盗贼技能

①设置炸弹 (Bomb in Box)。

设置炸弹即把炸弹设置在箱子中。可以打开的箱子都能设置。依据设置者的能力不同以及火药的破坏力不同，就给对方不同的影响。技能使用失败时炸弹爆炸。

②寻找炸弹（Find Bomb）。

可以找到周围的陷阱或炸弹。

③移除炸弹（Remove Bomb）。

不只可以移除设在地上的陷阱，也可以除去炸弹。但是之前要先用“Find Trap”、“Find Bomb”找到才行。失败时炸弹爆炸。

④保护色（Chameleon）。

将身体变成周围环境的颜色，如果仔细看的话看得出来，但不仔细看就会看不到人。按照施展者的能力不同，持续的时间也不同，如果移动的话效果就会减弱。

⑤宝物鉴定（Appraisal）。

看到宝物可以判定其价值的能力，但要先放到自己的背包里才行。

⑥窃听（Secrethear）。

可以听到建筑物里面人物正在说的话，两支队伍互相战斗之时可以听到另一支队伍队员间所说的话。

⑦偷窃（Stealing）。

可以从别人的背包中偷出东西来。

⑧开锁（Lockpicking）。

利用钥匙开门的技术。不只是门，任何用锁锁起来的东西都能开。

⑨偷看背包（Snooping）。

可以看出别人背包里有什么东西的技能。如果是小偷的话，一开始的能力数值也比较高，增加的速度比较快，其他人也都可以用。

(5) 弓箭手技能

①寻找陷阱（Find Trap）。

可以发现周围的陷阱，但无法发现炸弹。

②解除陷阱（Remove Trap）。

可以解除设置在地面上的陷阱，在这之前要先找到陷阱才行。失败时则落入陷阱。

③设置陷阱（Entrapment）。

这是在地面上设置陷阱的技术。设置前需要有陷阱，依据设置者的能力而会有不同的设置质量，透过“寻找陷阱”的技能可以知道有没有设置。失败时会被陷阱伤害。

④感知危险（Emergency Alarm）。

感知周围的危险，虽然无法获得确实的情报，但是能判断附近有没有看不见的敌人。

⑤急救（First Aid）。

急救的能力只能对自己使用。使用时需有绷带，能够让 HP 稍稍上升。如果有其他持续让 HP 减少的原因，也能够阻挡一段时间。

⑥快速移动（Fastfoot）。

在一段时间之内，可以走得比平常快，依据施展者的能力，持续的时间也有所不同，但会消耗一定量的 HP 或健康值。

⑦动植物鉴定（Animal Lore）。

可以知道动植物类怪物的状态（体力、忠诚度等）以及姓名，但无法了解攻击力或等级。

⑧躲藏于树上。

这是可以藏在树上或屋顶上的技术，只有弓箭手可以使用的技术，是“隐藏”（Hidding）一类能力在弓箭手身上具体化。使用这一技能后可以躲在树上和屋顶等高处，但是如果一移动就无效了。由于在画面上看不出来，但是用“感知危险”、“Detect”等能力可以找到。

二、游戏操作

1. 新手介绍所

玩家要在每个阶段按照 NPC 的指示进行，听完 NPC 主题解说，或是达成 NPC 所要求的升等级，才能够继续进到下个阶段。要想离开新手村，必须了解游戏中的众多信息和亲身体验，对《龙族》有个基本大纲的认识之后，NPC 才会放心让你离开。对于没有玩过《龙族》的新手来说，是个很体贴的设计。现在的新手村有 13 个主题乐园。

在人物的出生后，先去询问美少女，就会介绍一些有关游戏的接口功能。例如，什么是经验值条、红色柱子是血量、绿色柱子是祭司圣力、蓝色柱子是法师圣力、组队按钮、国战按钮等基本知识。有关修炼及升级的问题可问披风男，他会让你在这里打靶修炼，升到 4 级后才会让你离开这个地区。



而竖琴美少女则会根据个人的职业不同，建议你的点数按照一定比例去分配。例如，建议祭司的点数分配在体质、智能和神

圣力量上。另外，说明巫师法术和祭司法术不同，学习和使用魔法时需要特定的点数能力；巫师系列魔法记忆的方法必须要经过翻阅魔法书。

战技场的披风男会告诉你战技的意义，打战技娃娃只会升战技而不会升经验，通过战技的修炼会影响攻击力的高低。接着可试试打战技娃娃来升战技值。

竖琴美少女会告诉你组队的意义及优点。和怪物战斗的时候，搭配着不同职业的队友，可以分工合作进行打怪物，对于经验值的提升有很大的帮助。

在打怪物体验场里有许多动物（如牛、羊、老鼠等）出没的地区，可以运用之前学到的知识来自由打怪物，自由升级。

这里的剧情画面会以诗歌的方式吟诵龙族的背景故事、游戏进行时的脉络及背景、游戏的目的等。

转职的问题由披风男解说，游戏中等级超过 99 的玩家可以由 5 大职业中再选出一项职业来转职。巫师和祭司不能互转。

竖琴美少女 NPC 会介绍游戏中公会的活动聚会，公会间的战斗——武斗大会打斗的激烈情况。

披风男介绍拜索斯、杰彭、伊斯三国的立场，敌对或是中立状况，位于中立地区大草原的结界石可以用来进入他国，以及国家战争进行的激烈战况。

建议新手有效的升级方法，及简单的说明新手一开始可以运用工作技能来赚钱或是升级。

根据每个人所属的不同国家、不同职业，大致标示村庄内主要活动的场所。让你进入村庄内就知道可以先到哪里做啥。

2. **组队系统**

组队最大的好处就是可以分享队友的经验值，在组队时打开组队接口，会出现“经验值”、“武器”、“法术”，玩家可以在组

队的时候自行选择要增加何种经验值，游戏一开始设定是以“经验值”组队。

“武器”和“法术”战技的情况，是依照角色的等级来限制最大战技数值（与在战技修炼场能到达的值相同）。到达这个数值时，就无法再继续分享来自他人的经验。

经验值：和原来的组队方式相同，队员所得到的经验值按照适当的比例来增加自己的经验值。

武器：队员所得到的经验值，按照“经验值×3”的数值，来增加自己所佩带的武器战技值。

法术：队员所得到的经验值，按照“经验值×3”的数值，来增加自己所选择的魔法战技值（与等级差距在35级以上的虽然可以组队，却无法分享彼此的经验值）。

3. 经验值的获得

个人获得经验值的多少，主要是根据玩家攻击怪物所造成的伤害值而定。在攻击怪物时，怪物身上所呈现的伤害数值越高，那么所获得的经验值也越高。另外在杀死怪物时会获得较多的经验值。

在龙族的世界里，每一种怪物都有预设的等级。玩家必须遵守“不越级打怪”的规则，只有打与自己等级差不多的怪物才会有较多的经验值。如果玩家与怪物的等级差距太大，所获得的经验值将会剧减（个人战技经验值则不受“不越级打怪”的规则限制）。在组队的情形下，每个人都会按照一定的比例让经验值与队友分享。

就现在练功的方式可分为五雷练功团和一般练功团两种。

以五雷练功团来练功方式来说，成员越少越好，这样每个人从法师那里分享到的经验值就越多。这点在一般练功团比较不明显。

三、任务介绍

1. 拜索斯王国贺坦特村（MA-IN）的任务

（1）工作技能

工作为“采药者”的任务。此任务会根据选择的基本工作而有所不同，下面以“采药者”为例圆心。

先到贺坦特村村民会馆 MA-IN（265，136）处找 Sigurdhr。他说：“欢迎你来到贺坦特村，看样子你要到处采药才可以”。然后帮你传送到药草店（如果别的工作则传送到相应的店家）。在贺坦特村药草店 MA-IN（246，272）处屋内，找 Mayer 要工作的工具（锄头、杵与钵）。Mayer 会让你装备上“锄头”，并把你传送到药田挖百里香。把百里香磨成粉，回药草店找他。完成任务后，会获得 1000 元奖励。这里要注意的是，游戏中的文字叙述是叫你装上镰刀，以及叫你拿百里香粉跟薄荷粉给 Mayer，这实际是错的。其实只要装锄头及拿百里香粉就能完成 Mayer 所交代的任务。回贺坦特村村民会馆 MA-IN 找 Sigurdhr。

（2）战斗技能

职业为“巫师”的任务。延续上面的“工作技能”的任务，主要目的是宣誓成为拜索斯国正式国民。此任务会根据其选择的职业而有所不同，这里以巫师为例加以说明。

在贺坦特村村民会馆 MA-IN（265，136）找 Sigurdhr。他让你去旅馆（250，090）看看。到贺坦特村旅馆 MA-IN（252，082）屋内，由 Lisa 说明各种战斗技能，并提供 500 元买武器的基金，让你到木工店买武器（占星术下面那间）。此时根据玩家的职业特点，到相应的商店购买适合的武器。在贺坦特村西北木工店 MA-IN（030，090）的屋内找到 Fredrick。他说你是新手

巫师，推荐你买一只短杖，并要求你装备上去。完成此动作后让你到面包店（服装店下面）报到。在贺坦特村西南面包店 MA-IN（135，210）内找到 Alicie，学会一些体力的观念，并得到一些面包。然后到占星术店（040，080）找 Park，学会回复生命力的方式，以及魔力、圣力之间的区别，并得到治疗药水。回贺坦特村村民会馆 MA-IN（265，136）找 Sigurdhr，他让你听誓约书，并且宣誓成为拜索斯国正式国民。玩家只要跟着说以优比涅和贺加涅斯之名发誓，就可完成宣誓。宣誓时，先把要宣誓的誓言设成招呼语，如：/greet 以优比涅及贺加涅斯之名发誓。

然后按住 Ctrl 点击鼠标左键，就会自动向对方说出招呼语，此时只要在 Sigurdhr 请你发誓时，对着 Sigurdhr 使用招呼语（按住 Ctrl 对 Sigurdhr 点鼠标左键）即可。



完成宣誓后，在跟 Sigurdhr 谈话，就可以买房子了。目前买房子的功能还没开放。

（3）攻击粮仓事件

在贺坦特村 MA-IN 街上（244，115）遇见 Mordemkain，他说："到贺坦特（100，82）的房子，似乎有人有紧急工作要

做”。于是在那处屋内找 Gled，拿到给雷诺斯市市长的信。到贺坦特城 KSUN-G2（133，089）处屋内，把信交给商会主席 Rubem，获得金 2000。目前任务有 Bug，可以重复解。

（4）农历十五的恐怖

在贺坦特村 MA-IN 的街上（244，115）遇见 Mordemkain，得知在贺坦特（210，194）可找到些工作。在贺坦特找 Rutabega，拿休多恩山谷武器店老板的包裹。到休多恩溪谷武器店 HU-VM（021，100）找武器店老板 Laki，得金 2000。目前任务有 Bug，能重复解。

（5）屠宰家畜

这个任务可以打到“翼之戒指”，拜国的人一定要去打。先到贺坦特村 MA-IN（230，260）药草店左边房间内找 Phillipe，得知秘密地带有古老戒指的事情。到休多恩河后，经过矿区，通过两座桥，到了休多恩河北边（198，44）港口警卫队魔法阵处，再到河的源头（41，296）。这个秘密地区也是巨魔活跃的地方，此处的巨魔身上只有一种叫“翼之戒指”（Ring of Wing，移动力＋5）的戒指。此任务用不到半兽人的心，大家不用带在身上。

（6）秘密地区

此任务没有提示。这个任务可以打到两种戒指，拜国的人一定要去拿。先到贺坦特村 MA-IN（172，161）魔法阵，进入左边的魔法阵，可以直接到休多恩河 SOURCE（243，297）半兽人村处。寻找绿色的半兽人（狂暴半兽人），杀死半兽人可得到“半兽人之心”。有了半兽人之心后，先回贺坦特村，沿路往右上方走去，即可到贺坦特城 K _ SUNG2（272，293）魔法阵处。如果身上有半兽人之心，就会被传送到贺坦特城 K _ SUNG2（333，313）处，猎杀巨魔。只有此区的巨魔有两种戒指，一个是力量戒指（Mighty Ring，力量＋5），一个是琥珀戒指（Am-

ber Ring，体质+5），别的地方的巨魔没有。再利用秘密地区的魔法阵离开此区域。

2. 杰彭王国雷诺斯市（RENES_C）的任务

（1）农历十五的恐怖

在雷诺斯市 RENES_C（288，277）处屋内（这里是木工厂，但是小地图上标的却是打铁铺）找到 Harven 拿包裹。然后到雷诺斯市 RENES_C（131，378）处屋内找木工厂的 Kisha，将包裹交给他，得到金 2000。此任务目前可以重复解。

（2）牛头人之狂奔

这个任务可以打到 3 种戒指，彭国的人一定要去拿。到雷诺斯市 RENES_C（214，252）处学院屋内找 Alor，得知有关秘密区域的事情。前往雷诺斯市 RENES_C（325，151）魔法阵，利用市中的魔法阵进入下面中间的魔法阵，可以直接到半兽人村，杀死绿色的半兽人（狂暴半兽人），可得“半兽人之心”。再到雷诺斯市郊外 RENES_OUT（332，081）处。在这个古老秘密地区的魔法阵里，如果身上有半兽人的心，就会被传送到秘密地区（360，029），然后猎杀巨魔。巨魔身上有 3 种戒指，一是力量戒指（Mighty Ring，力量+5），一是翼之戒指（Ring of Ring，移动力+5），一个是琥珀戒指（Amber Ring，体质+5）。

（3）黄昏坠饰和黄昏之息任务

本任务只适合杰彭国家。

玩家先要去武斗大会竞技，得 5000 分的，可以完成打黄昏坠饰任务；到 7000 分时，可以去完成黄昏之息任务；10000 分又可以去完成头两项任务；12000 分又可以完成头两项任务。

到了 5000 分时就可到竞技预备场找 Angelita 的 NPC，得到奖杯，并让你去泰能找个隐居老人。带满恢复药水后，从泰能左下方的秘密通道传送到秘密地区，打败那些绿牛头人和蜥蜴人，

最后得到黄昏坠饰。马上再去找先前的隐居老人，但似乎没有什么效果，再到伊斯的神殿，见到伊斯的朋友在神殿举行婚礼。神殿的 Minga 要你去竞技到 7000 分，带着黄昏奖杯回来。在达到 7000 分后，从竞技预备场的 Angelita 那里拿到黄昏奖杯。带上黄昏奖杯和黄昏坠饰去伊斯的神殿换取黄昏之息。

3. 星之冠

(1) 第一部分流程

先到瓦南平原北部的（251，86）和披风男进行对话，他会叫你拿回艾利屈·隆夫之书。拿回艾利屈·隆夫之书后披风男会帮你解释咒语为“证明存在的记忆”。站在瓦南平原东部瑟梅尼斯洞窟入口前在对话框中输入“证明存在的记忆”，输完咒语后需先退一步再进入洞窟。按照系统提示在 20 分钟内杀死 20 只地狱猎犬后，从（520，293）进入下一个地区。再按照系统提示在 20 分钟内杀死 40 只地狱猎犬，从（248，440）传送进入下一地区。系统会提示你回到瓦南平原北部和披风男进行对话。

(2) 第二部分流程

瓦南平原北部的披风男需要 30 根高山雪人之骨。收集到雪人之骨后，披风男会给你一个忘却之骨，并说明进入瑟梅尼斯洞窟的方法。按照系统提示在 20 分钟内杀死 30 只 enchant 地狱猎犬，然后从（19，286）进入下一个地区。再按照系统提示在 20 分钟内杀死 40 只 enchant 地狱猎犬，然后从（248，440）进入下一个地区。继续按照系统的提示在 20 分钟内杀死 40 只狂暴地狱猎犬，往下一个地区，坐标是（11，131）。再在 20 分钟内杀死 40 只狂暴冥河摆渡者，通往下一地区的传送点在（223，503）。最后要在 20 分钟内杀死 40 只狂暴人面蛆，从（525，264）进入到有僵尸半人马的地区。僵尸半人马的位置大概是在（490，40）附近。杀死僵尸半人马后会得到一个“诅咒之骨”，

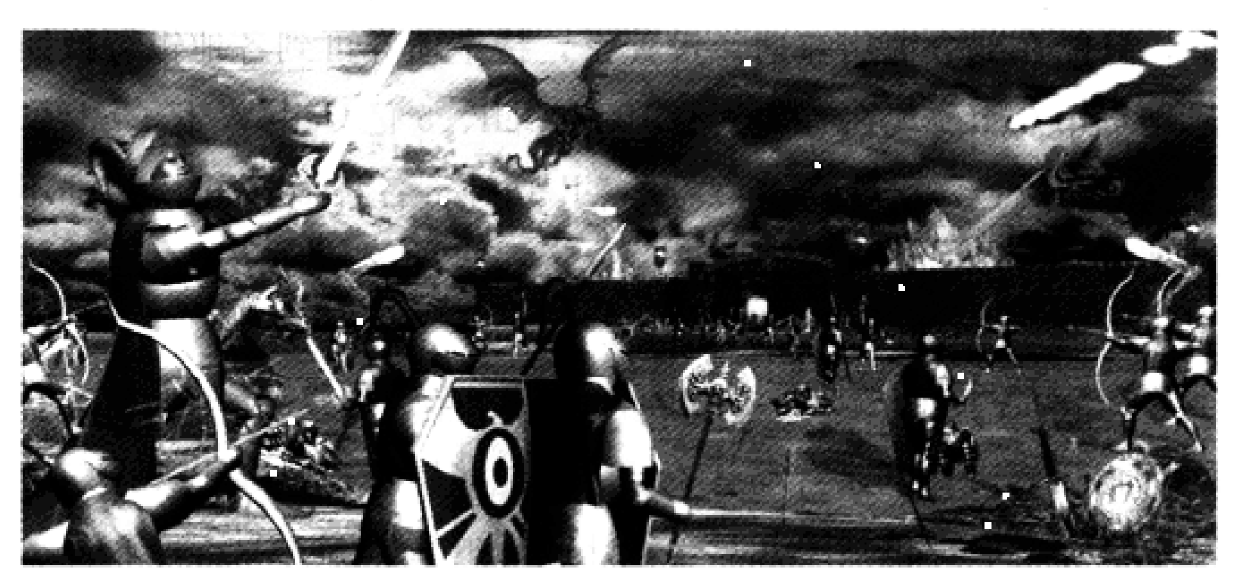
会自动放入背包中。此时要注意身上物品是否装满了。回到瓦南平原北部披风男处，把诅咒之骨换成星之冠（如不携带诅咒之骨，得到奖励品为2随机属性的汉堡1个）。

此任务只需50级以上即可接受，可重复完成，但星之冠不可重复取得，换到一个后再完成任务时只能得到G2汉堡1个。

4. 极限之石

先到瓦南平原北部的（251，86）和披风男进行对话，他会叫你拿回艾利屈·隆夫之书。拿回后帮你解释咒语为"证明存在的记忆"。再到瓦南平原北部（270，56）找巫师对话。站在瓦南平原东部瑟梅尼斯洞窟入口前在对话框中输入"证明存在的记忆"，输完咒语后先退一步再进入洞窟。按照系统提示，在20分钟内杀死20只地狱猎犬，从（520，293）进入下一个地区。再按照系统提示，在20分钟内杀死40只地狱猎犬。杀死40只地狱猎犬，再与位于（248，449）的巫师说话，得知做极限之石所需的材料。从（248，440）传送到下一地区，系统提示你回到瓦南平原北部和披风男进行对话，他让你收集30根高山雪人之骨。收集完成后得到忘却之骨，并得知进入瑟梅尼斯洞窟的方法。到瓦南平原西部瑟梅尼斯洞窟门口，在对话框中输入"证明记忆的存在"，就可以进入洞窟。按照系统提示，在20分钟内杀死30只enchant地狱猎犬，然后从（19，286）进入下一个地区。再按照系统提示，在20分钟内杀死40只enchant地狱猎犬，再从（248，440）进入下一个地区。继续按照系统的提示在20分钟内杀死40只狂暴地狱猎犬，往下一个地区的坐标是（11，131）。还要在20分钟内杀死40只狂暴冥河摆渡者，通往下一地区的传送在（223，503）。最后要在20分钟内杀死40只狂暴人面蛆。从（525，264）进入到有styx的地区，styx的位置在（490，40）附近，杀死styx后会得到诅咒之骨，这个物品会自动放入

背包中，要注意身上物品是否已满。回到瓦南平原北部披风男处，把诅咒之骨换成星之冠。继续对话后，披风男会叫你再找一本艾利屈·隆夫之书，拿回书后按照披风男的提示重新由瓦南平原东部的入口进入瑟梅尼斯洞窟，跟一层第二地区（248，449）的巫师对话（需先完全打完1层的怪物再对话，否则任务失败，要重新开始、重新完成）。回到瓦南平原北部（270，56），用5个玛瑙、10片祝福叶子和1个星之冠，并消耗名声200换得1个极限之石。这时任务完成了。



5. 战斗技能初期化

在瓦南平原北部（474，73）找披风男，如果角色学会了战斗技能的话，他会问你是否要重新学习战斗技能，并索取艾利屈·隆夫之书1本、缠丝玛瑙1个、祝福之叶1片。带齐物品再度交谈，战斗技能即会初始化，原来已分配的战斗技能点数将如数归还。

6. Erich 之书

先去瓦南平原东部 AntiMagic 的冥河摆渡者那里，得到“封印之石的破片”，集齐5个后到瓦南平原北部（239，511）找到NPC，换得艾利屈·隆夫之书。

7. 忘却之药

跟瓦南平原北部（278，104）的巫师对话，他会叫你拿艾利屈·隆夫之书和10个地狱猎犬的骨头给他。拿回骨头和书给他后，他叫你送药给他的孩子。送药到瓦南平原西部（21，510），然后回到巫师处，他可将你右手的普通武器升级为＋3红武。

8. 债券

为了更方便资金的流通，龙族大陆的银行同盟公会决定联合发行高面额债券。只是目前在其他大多数公会还未跟进的情况下，只能在部分商店流通。没关系，持本债券可到各地银行换回通用货币Cell。现在有面额为10亿Cell、5亿Cell、1亿Cell、5千万Cell、1千万Cell、5百万Cell几种。各种面额的债券都不可堆叠。

9. 深渊魔域迷宫

《龙族V1.0版》有3个新的迷宫，主要是为了转职和配合剧情而开放，每个迷宫都有4层。在深渊魔域迷宫和不死洞窟迷宫中，每一层都包括了几只等级比较低的魔兽和1只等级较高的头目魔兽。只要顺利解决掉这些怪物，取得开启陷阱的物品，成功开启所有的陷阱后就可以移动到下一层。该层任务也会在固定时间后开启，依此顺序进行下去。

大迷宫也有4层，但是过关的方法不同。要想通过大迷宫，必须有译码才成。译码方式在下面用图标做范例，每一层要解开一个密码，打死怪物或魔兽，拿到数字圆球并顺利译码之后，就可以去打该层的头目魔兽。接下来就能进行到下一层，继续另一层的任务。

深渊任务的开始时间是每个星期五晚上10：00至凌晨2：00，星期六、星期日早上9：00至午后1：00。

任务开始时屏幕左上角系统提示剧情任务。先传送到西林，

由（354，191）处进入迷宫。进入第一层后，杀死地狱三头犬后，得到水晶钥匙开启机关。此时系统提示会在（22，388）处出现怪物头目，要使用 boss portal 来移动。可通过第一层地图（98，373）处 boss portal 移动，就可以看见本层的魔头还是地狱三头犬（可以不打，让其他玩家打）。BOSS 死后系统提示往下一层移动，在 19 分钟后可以继续进行。通过（22，387）传送到下一层，然后要等待 19 分钟，这层的任务才会开始。这时可以在（190，439）处等候。如果刚进来就死机或掉线，还有 19 分钟时间重新开始。进入下一层打死 BOSS 后，通过传送点（48，366）进入第二层，到了第二层前往（623，34），可看见下第三层的传送点。在这里也需要等候 19 分钟才会打开这层的机关。第三层可看见一个小魔头（如火焰魔神），打死就有 5 点名声。然后到最后一层，先通过（313，89）传送，在（398，75）边等，进去后就能看见炎魔。打败炎魔有 10 点名声，且可得到牙齿、传说等物品。



这是一款由韩国 eSofnet 开发，清华同方股份有限公司代理运营的 3D-MMORPG 游戏。官方网站是 http：// www. nage. com. cn。

这款游戏的故事背景像《模拟人生》一样地现代和后现代派，所以游戏的画面以街头和现代都市风格为主调，给玩家一种熟悉的游戏世界。游戏对硬件的要求不高，却能在游戏中的庞大地图表现出比较丰富的地形高低、各种人物和场景道具的色彩鲜艳的贴图效果。在游戏世界里的白天、黑夜及自然的变化表现得很细腻，可以较清晰地分辨出清晨的薄雾，中午的烈日炎炎，黄昏的夕阳和夜晚的月景，在路灯和树阴下显示出真实的光影效果。游戏画面是 800×600 的 24 位色效果，人物模型做得很精致，动作也很流畅和自然，并增加了很多有特色的与其他玩家交流的动作，如握手、拥抱、亲吻。画面气氛制作得比较清新亮丽，画面色彩缤纷而又不紊乱，相当不错。

《美丽世界》是一个真正的全 3D 的游戏，游戏人物做出的动作可以从任何一个方向观看，坐、立、走、跑、跳这些基本动作都做得栩栩如生。游戏场景内的长椅、餐桌等道具也做得非常精细，玩家甚至可以直接坐在椅子上，围在餐桌边一起聊聊天，谈谈心。游戏设计者刻意追求一种真实再现的感觉。

在游戏内的昼夜变化和四季天气也是非常逼真，春季的百花

盛开，夏季的细雨绵绵，秋季的果实成熟，冬季的白雪皑皑，在游戏里表现得淋漓尽致。

游戏的连线质量也非常高，即使玩家用的是家用 56K 的调制解调器，依然能够流畅运行，毫无停滞感。对一个网络在线游戏来说，真的很不容易。

一、游戏介绍

1. 背景故事

在很久很久以前，人们在不足百年的时间里，引发了 5 次庞大的世界大战，世界几近陷入毁灭的境地。战后的幸存者历尽千辛万苦，挖掘出了重建人类文明社会的知识，并且改写了历史。

他们决定把这块辛辛苦苦重建的地方称作“重生的大陆”（Rebirth World），并开始使用了全新的重生（Rebirth）历。重生历 079 年又把人类史划分为：使用重生历之前的时代称作“前期人类史（Old-age）”，使用重生历以后的时代称作“后期人类史（Neo-age，N-age）”。

人类在“重生的大陆”安顿下来后，不知不觉时间流逝了近 3 个世纪。其间，变成废墟的地球上有相当一部分得到了复原，在大陆的大部分地区都有人类居住、生活。他们不断地开发科学技术，因此现在的大陆实际上已发展成公元 2010 年的文明水平。这要归功于过去 200 年来进行的“中央市工程”，这也是后期人类史上的杰作。

中央市工程是指以中央市这个庞大的城市为中心，形成中央集中式的城市文明等一系列城市政策。中央市的总面积为 1000 平方公里。单纯从城市面积来说，中央市是重生后的大陆中最大的城市。这一根据城市工程学建设而成的是最新型的城市，也是

由叫“丽莎”的超级电脑来进行管理的“电子城市”。但是，中央市最大的特点在于其“太阳能发展系统”上。中央市中所有大厦的表面都安装了太阳能板（Solar Module），给整座城市提供数千万千瓦的电力。重建人类文明时，就因为有这样充足的能源作后盾，以至成功建设了现有的4个基本的生活圈和8个可以自由居住的区域。因此，人们也常常称中央市为“太阳之城”。

网络游戏《美丽世界》的第一个插曲，就是围绕这个中央市展开的。联盟和塔利委员会之间当时正处于对立中，玩家在经历大大小小的事件后，将一步步接近这块重生后的大陆中隐藏着的秘密……

2. 游戏职业

在《美丽世界》中，可以根据自己的喜好从格斗者（Martial）、舞械者（Brandish）、商人（Trading）3个职业中挑选适合自己的职业。这3种职业的特长大异其趣，直接影响到以后的游戏方式。

（1）格斗士

格斗士就是用双拳双腿来打倒敌人的武术家。攻击力虽然比有武术特长的人物弱，但防御力比有武器特长的人物强。武术技能上升10级以后，会增加防御力以及新的普通攻击招式。

（2）舞械者

使用剑、棍、钝器等武器攻击敌人的剑客。武器特长的人物虽然比武术特长的人物攻击力强，但防御力相对较弱。和武术特长的人物一样，武术技能每上升10级，都会增加新的普通攻击动作。所装备的武器不同，攻击动作也有所变化。

（3）商人

商人主要是以打工、杀价等商业活动来进行升级的专业商人。战斗方面则可修炼武术特长。攻击力和防御力虽然很差，但

各种商业行为的活动能力却是别的职业无法比拟的。执照升级了后会追加各种商店活动和特殊机能，如买卖各种箱子、全体广播等等。

3. 职业技能

在《美丽世界》里，必须锻炼本身的技能，以增加自身实力，在充满竞争的世界才能生存下来，危急之时不但能保护自己还能保护别人。主要职业由战斗方式分为两个大体系，即以拳脚功夫为主的格斗士和以使用武器为主的舞械者。两种职业都有自己特有的多种技能供选择学习，可以选择其中的最多几项，在选择时要慎重考虑。但这些技巧当然不是一开始就会拥有的，随着玩家等级的提升，陆续可以让玩家拥有一些特殊技能，想拥有超越一切的身手，也是游戏里一个很重要、很有挑战性的工作。

除了鼠标点攻击之外，游戏中的战斗操作也有一定的学问，而且努力增加攻击力与防御力同时，也要注意格挡的提升。这个技巧代表玩家所锻炼的角色，在面对坏人时能否回避或者抵挡坏人攻击的技巧。一般的技巧都是以打 NPC 来增加经验点数，获得升级。但是，格挡却要从“挨打”中获取经验值，被打得越多，这个技巧才能学得越彻底，未来遇到更高等级的坏蛋时，才有更高概率战胜敌人。目前可修炼的技能有以下各项。

（1）战斗技能

格斗技巧（Martial）：以拳脚来进行攻击的修炼值。

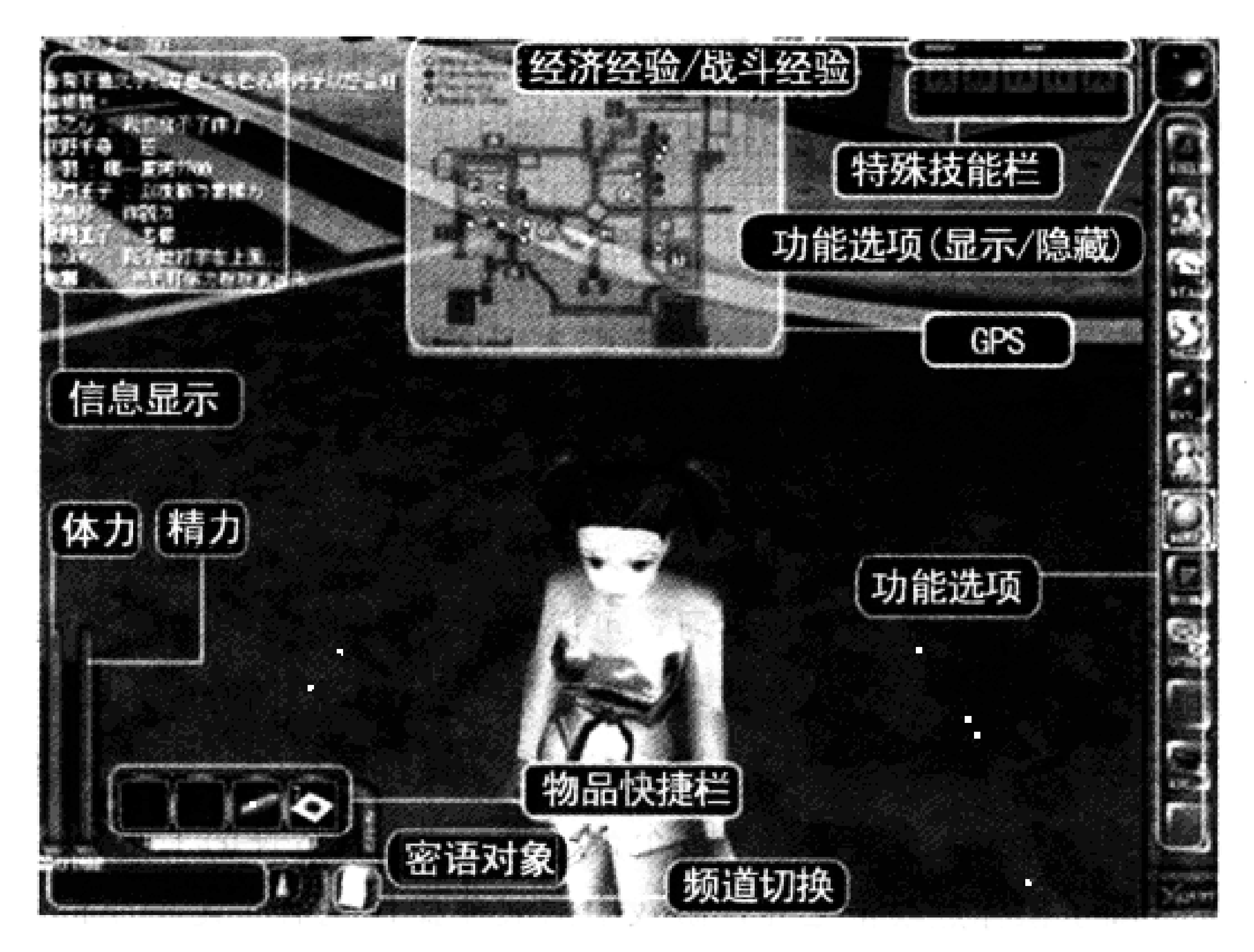
武器技巧（Brandish）：用刀剑、棍棒攻击的修炼值。

格挡（Dodge）：闪避攻击的必要能力值。

命中（Tactic）：各技能的辅助能力值，关系到攻击的命中率、攻击力等等。

（2）经济技能

贸易技巧（Trading）：进行打工或杀价等经济活动的能力。



幸运（Fortune）：幸运的指数，这一指数关系到攻击的命中率、打倒敌人时道具的出现率，也关系到杀价的成功率。

（3）特殊技能

在游戏画面右上方点选 Skill 图标后，就会出现特殊技能的界面。特殊技能主要是格斗士武术攻击的招式和舞械者武器攻击的招式，使用特殊技能会消耗角色的 SP 技能值。

格斗士武术攻击的招式见下表。

必杀技巧名称	Skill LV	招式效果说明
集气 Power up	20	提高攻击力
铁壁 Defence up	20	提高防御力
加速 Speed up	30	跑步速度加快
气功炮 DeadShot	40	远距离攻击敌人
龙卷风 Tornado	50	对周围敌人同时攻击
麻痹 Chaos	60	麻痹敌人动作

续表

必杀技巧名称	Skill LV	招式效果说明
致命一击 Critical	70	对敌人重击
斗转星移（被动攻击）Cross Counter	80	将受到对方攻击的损伤还给对方
夺命反击（被动攻击）Marvel	80	一般攻击追加致命一击

舞械者武器攻击的招式见下表。

必杀技巧名称	Skill LV	招式效果说明
集气 Power up	20	提高攻击力
铁壁 Defence up	20	提高防御力
一文字斩 Shadow Spear	30	贯通攻击一排敌人
护身剑气 Breakdown	30	绊倒周边敌人
剑气波 Shock Wave	40	远距离攻击敌人
致命一击 Critical	55	对敌人重击
地狱旋风 Demolition	60	对周围敌人同时攻击
连环刺击 Nanta	70	连续攻击同一敌人
地狱火 Hell Fire	80	使出远距离致命一击
狂风扫落叶 Cyclone	80	八个方向同时使出致命一击

4. 城市建筑

(1) 商店

同现实生活一样，现代都市的大街小巷、出售生活必需品的各种商店比比皆是，服装店有设计师量身定做，武器店里有战斗的好帮手，食品店里能买到汉堡、火腿等食物，药店提供各种医疗作用的药品。这些物品在游戏中还有别的功能，例如服饰店里的精美服饰不仅美观，还能增强防御力和改变属性参数。游戏中的各种生活用品、服饰道具种类繁多，让人眼花缭乱。

(2) 医院

医院在游戏中是最重要的地方。因为游戏中受伤的情况会比

现实社会多，或是挨了坏人的打，或是不小心给 NPC 或是坏玩家打成 HP0 的状态（也就是昏迷），这时就要赶紧到医院去救治。平常如果体力太差，也可以到医院来要求恢复体力。在游戏中，等级 5 以下的能够得到医院的免费服务，因此新手上路时会经常光顾医院的。

（3）政府机关

跟现实生活一样，政府机关就是一个关系游戏世界每日运作的信息中心，玩家所筹设的帮会也可以利用这里条件，进行信息交流。目前政府机关的职能还不多。

（4）个人房产

在游戏中，每个玩家都能拥有自己的商住两用套房。依玩家的等级差别不同，住房也分有 C、B、A 3 种等级，玩家向管理中心购买伊甸园的电子卡后，就拥有了存放物品的小空间。同时，拥有住宅的人，可以将这里设为每次玩家登人游戏世界时起始的定位点。

（5）警察局

在《美丽世界》中，犯罪监察系统是与其他网络游戏有很大不同的地方。游戏倡导大家在一个公平、快乐的气氛下进行，因此对不法的玩家有了许多限制。游戏系统设定了许多规章制度，玩家如果违反了这些，就会受到轻重不等的各类惩罚，轻者罚钱了事，罪行重大的就会被监禁，这可是很严厉的处罚。罪犯在受刑期间，除了待在监狱里面，哪里都不能去外，还要换上囚犯装，要等到服刑期满，才能够重见天日。

（6）银行

在游戏中有一家中央银行，只要玩家到银行开户，就可以使用遍布整个游戏世界中的自动提款机，在银行还可以提款、汇款……

（7）火车站

火车站是衔接都市与都市之间的桥梁，只要花点车票钱就可以直接从一个都市移动到另一个都市。虽然在都市之间也可选用步行，但一路上不只是要经过荒山野外，还有许多图谋不轨的人在沿途向你索取钱财，甚至对你下毒手。因此，等级不够的玩家还是乘火车比较妥当。

（8）公园

公园是大都市的休闲设施之一。波本市建造了一个拥有喷水池的公园胜地，经常用来举办舞会、庆典、婚礼等活动。

（9）加油站

加油站是给游戏中的机车加油的。

（10）公共汽车站

游戏中的城市也有许多公共汽车站，角色可以搭乘公共汽车在城市内移动。搭乘公共汽车是要花一定费用的。

二、游戏操作

1. 游戏用键

游戏的操作以鼠标为主，键盘为辅。由于是3D类型的游戏，就免不了要烦琐些，游戏以鼠标右键来调整视角。很多功能都设置了快捷键，如果要真正熟练操作游戏，是需要花点时间来练习的。但是，游戏的各个功能的操作还是比较齐全的。游戏中所用的快速键对应的功能如下。

鼠标左键：移动与攻击；

鼠标右键或键盘左/右方向键：调整画面的检视角度；

鼠标滚轮或键盘Home/End键：画面的扩大与缩小；

F1～F5：特殊技能选择键；

Shift：特殊技能使用键；

F8：储存画面；

F9：设定可视距离之远近；

F11：角色昏迷，送医急救；

Ctrl：指定强制攻击；

Ctrl＋X 或 Esc：结束游戏；

I：开起道具窗口；

S：开启状态窗口；

M：开启迷你地图；

C：开启聊天窗口；

W：悄悄话模式/一般交互方式切换；

P：组队窗口；

Q：开启快速道具窗口；

1，2，3，4：在快速道具开启时使用快速道具窗口中的道具；

Ctrl＋S：可开启/关闭音效。

2. 感情表現

下面是表现感情时用的指令的关联字。

/招呼：嗨，hi，安，你好，哈啰，掰，掰掰，881，886，86，88，再见，bye；

/鞠躬：您好，你好，点头，谢谢，对不起，欢迎光临，Welcome；

/拍手：恭喜，赞哦，很棒哦，帅喔，papapa，非常好，真好；

/笑：^^，^_^，^o^，haha，cc，Hihihi，噗，呵呵，哈哈，嘻嘻；

/哭：真可怜，惨了，唉，T_T，悲哀，呜呜，完蛋了，糟

糕了，＞_＜；

/同意：嗯，是的，好呀，是滴，ok，同意，赞成，没问题，没错，mm；

/否定：不要，不想，鼻要，no，想的美，不可能；

/饿：肚子饿，巴豆么，咕噜咕噜，好饿，饿了；

/吃饱：吃饱了，打嗝，甲霸阿，饱；

/欢呼：棒呆了，兴奋，ya，oh，万岁，哦耶，欢呼，耶；

/生气：＝_＝，－O－，打死你，` ´，想死啊，气死我，哼，愤怒，凸；

/自信：自信，骄傲，帅吧，得意，我好看吗，我漂亮吗，可爱吧；

/害怕：怕怕，不要打我，不要欺负我，恐怖，可怕，不会吧；

/拜托：求饶，原谅我，可怜我，求你，饶了我，帮帮我，please；

/惊讶：哇靠，哇赛，哇哩，哇哩咧，哇咧，＋_＋，@_@，@@，XD；

/害羞：脸红，讨厌，@^^@；

/疲倦：哎呀，真累，唉哟，啊啊，哎哟，阿阿，天啊；

/困：很困，爱困，ZZZ，zzz，打哈欠，没精神，想睡；

/放马过来：鬼脸，丑八怪，笨蛋，欠揍，呸，想怎样，放马过来，走开；

/磕头：磕头，作揖；

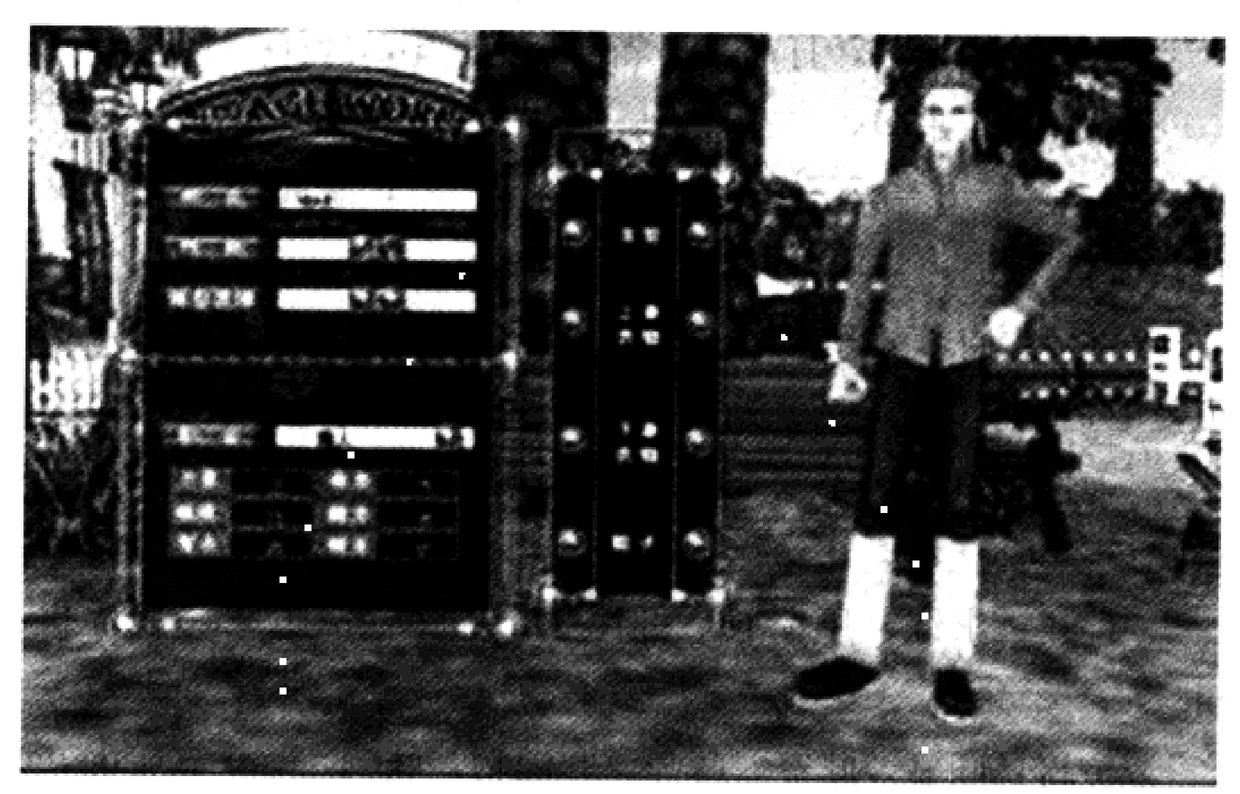
/握手：名字（互相握手）；

/亲：名字（亲吻对手）；

/抱：名字（拥抱对手）。

3. 创立角色

第一次进入游戏，需要创建有个性化的角色。先选择自己的出生地，在游戏中目前设定的两个出生城市是波本市和自由之都。波本市的韩式风格强烈，自由之都则是浓郁的日式风格。可以根据自己的喜好选择其中之一。



接下来需要为自己起一个响亮的名号，输入自己的大名，再选择性别、体型、职业。游戏中有格斗士、舞械者、商人、超能者和枪手共 5 种职业供选择。格斗士擅长徒手攻击，舞械者精于武器的使用，超能者是利用超能力和意念来进行攻击，枪手有精准的枪法，而商人拥有高超的贸易能力。建立好角色后，选择进入游戏就可开始游戏了。

4. 新手入门

进入游戏，会发现自己出生在医院附近的街道中。先打些低级的 NPC 来练练级。有些 NPC 是主动攻击的，所以没有准备好战斗时，还是离他们远些为妙。打倒 NPC 会随机掉下一些物品和钱。把鼠标指向地上的物品，当指针变成小拳头的形状时，点

一下鼠标左键就能捡起物品。在装备菜单里将得到的物品穿戴好。地上的物品如果不捡，则会在一段时间后自动消失。

到了5级就可以组队战斗了，在96米的范围内可以分享战斗经验。战斗后每提升1个战斗等级，会有3个属性点可供分配。打开状态菜单，可以把属性点加到力量和敏捷上。力量影响玩家的体力（HP）和攻击力，而敏捷则影响玩家的精力（SP）、耐力和防御力。当体力耗尽为“0”时，人物就会陷入昏迷状态。赶紧按F11键移动到医院进行急救，5级以下免费治疗。

5. 执照

在《美丽世界》里，执照犹如身份证一般，是每个人所必须拥有的基本东西。执照只在事务所里申请，共分成1～6级。利用执照便可得到购买箱子或打工等经济活动所必需的能力。有了执照才能广播。各级执照的特别功能如下所示。

1级：可使用食物箱子、打工、讨价还价；

2级：可使用药品箱子，/广播（只有所在的地图可听到广播）；

3级：可使用饰品箱子，/广播（3个基础生活圈可听到广播）；

4级：可使用服装箱子；

5级：可使用武器箱子；

6级：可使用特殊道具箱子、/全体公告（全服务器可听到公告）。

取得执照的必需条件如下。

执照等级	贸易等级	贸易技巧	声望	财力
1	无	无	无	500元
2	10	8	普通	E级

续表

执照等级	贸易等级	贸易技巧	声 望	财 力
3	25	25	高级 1 级	D 级
4	45	50	高级 3 级	C 级
5	65	75	高级 5 级	B 级
6	90	95	高级 7 级	A 级

6. 打工

在《美丽世界》里，要靠武力从小混混身上打出大钱来几乎是不可能的。游戏特地设计了“打工机制”，通过完成打工任务，既可以赚点小钱来零花，还可以获得贸易经验，一举两得。

打工时先到事务所申请一张执照，这张执照代表着你的贸易能力。接着可以到食品店跟小姐交谈，就会得到运送物品的任务。在食品店领到任务，再到事务所里领到物品，然后回到刚才领任务的食品店，就会得到应得的酬劳了。运货的时间越短，获得的 N 币越多，而且持续地打工可使人物的经济等级增加，对日后取得高级执照有利。

在各商店购买箱装物品以后，还可以和店员侃价，以便买入更便宜的物品。不过，如果角色的智力不高的话，杀价的成功率是很低的。杀价一旦成功，不但可以买到便宜的货物，还可以积累贸易技能的经验值，这对于取得高级执照是很必要的。不过，失败时人物的贸易技能和财运都会下降。

在和其他玩家人物交易时，可使用交易窗口进行交易。只要先打开物品窗口点选左下的“交易”按钮，再点选想要进行交易的玩家人物就可以了。接下来只要把物品窗口里想要交易的物品拖曳到交易窗口里就算完成了准备动作。当交易物品放置以后，再点选交易窗口右下的“交易”按钮 1 次，会发现右上方本人旁边有个灯会变成绿色，一旦对方也按下了“交易”按钮，对方旁

边的灯也会变成绿色，这样交易就完成了。



如果想用这一方式交易金钱，只要点选交易窗口左下方的“交易金额”的按钮，这时会再跳出一个交易金额窗口，输入要交易的 N 币数额后，就可以和一般道具一样进行交易了。

7. 银行机制

在游戏中，银行是很重要的金融机构。玩家可以将自己赚来的钱存放到银行的个人户头中，也可以利用银行的户头从事转账、缴税、捐献等经济行为。玩家还可以利用设置在城区各处的 ATM 机进行各种个人服务，例如提款、汇款、联盟汇款等。银行也支持伊甸园套房的购买、捐款等功能。和现实社会一样，各种金融服务都需要支付一定比率的手续费。除了在银行的个人户头存款和提款不收取手续费外，汇款给其他人时，必须将汇款金额 1% 的手续费缴给银行。如果离银行太远，可使用附近的 ATM 提款机，当然也需要一定的手续费。银行所提供的服务有如下各种。

存款、提款：可以在银行储存或领取 N 币，在银行存款、提款是不用缴纳手续费的。

汇款：可在银行利用汇款功能安全地把N币交给其他人，每次汇款的手续费是汇款金额的1%。

俱乐部汇款：除了汇款给个人，也可以把N币汇给俱乐部，每次汇款的手续费是汇款金额的1%。

购买伊甸园：银行也提供购买伊甸园功能，只要有足够N币就可以购买，购买成功后可得到一张房产证。每个人物最多只能拥有一间伊甸园。

售出伊甸园：在售出伊甸园的时候，存放在伊甸园内的道具都会消失，所以出售时最好将伊甸园内的道具拿走。

捐款：捐款可以提高声望值。

除了银行以外，在各城市中还有提款机为您提供各项金融服务。虽然功能没有银行齐全，不过因为四处可见，还是非常方便的。提款机所提供的服务有如下多种。

存款和提款：提款机1次最多可提50万N币，每笔交易都会附加500N币的手续费。

汇款：可以利用提款机把N币汇给其他人物，每次汇款的手续费是汇款金额的1%。

俱乐部汇款：和银行的俱乐部汇款一样，提款机也可以把N币汇给俱乐部，每次汇款的手续费是汇款金额的1%。

8. 声望机制

在游戏世界里，备受重视的是角色的“声望值”。声望值是玩家在游戏世界中一个客观的评分标准。声望值是按照玩家在游戏中的表现所做出的综合评估。声望值越高，玩家就能在游戏中享受到越多的权利。如果你想成为俱乐部董事长或中央市的最高权利者，更要不断地积累声望值，甚至成为“被尊崇的人”。相反，要是玩家曾经触犯过法令，或是无缘无故违背道义，这些行为都会使声望值下降。声望低的玩家在游戏中会受到很多限制。

例如，很多地方会禁止声望不好的玩家进入，坐公共汽车要付双倍的价钱，而且不能组队战斗。不仅如此，声望值过低的玩家还会买不到商品（商店拒绝出售），声望最低的人还要背负着“被遗弃的人”的称谓。

增加声望值有以下几种行为方式：游戏中每 1 小时增加点数；购买超过 10 万元以上增加点数；捐款每 10 万元增加点数；取得执照增加点数；俱乐部成员升经理、经理升董事长增加点数；预备俱乐部升为正式俱乐部增加点数。

使声望值下降的行为方式有：犯罪时声望值会下降；取消执照时声望值会下降；自行退出俱乐部以及被强制驱逐出俱乐部时声望值会下降；董事长降为经理、经理降为成员时声望值会下降；正式俱乐部董事长驱逐俱乐部成员时声望值会下降。

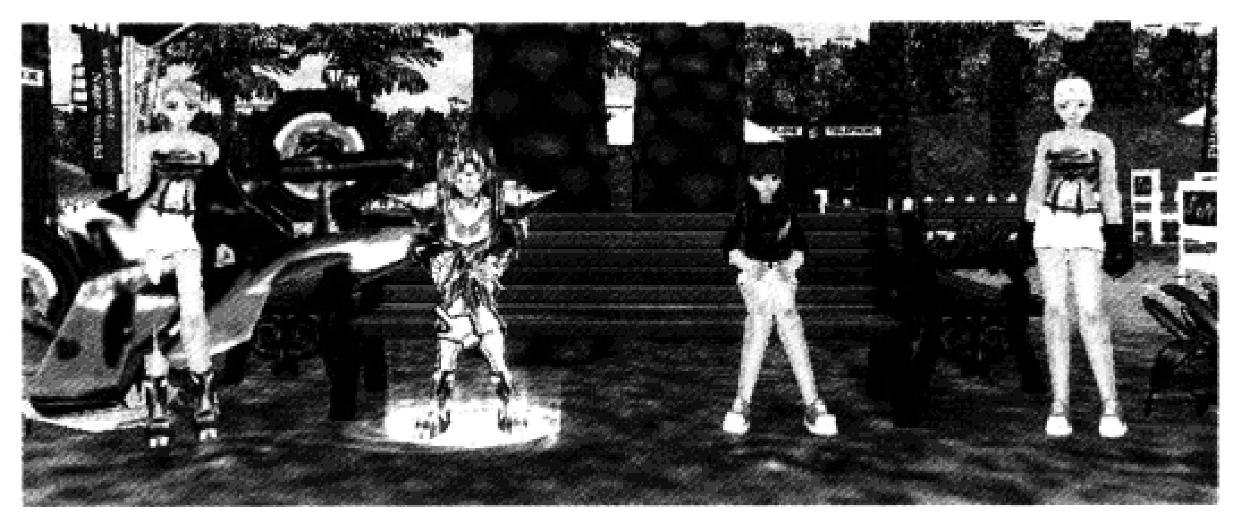
9. 聊天

一个好的网络游戏必然离不开好的聊天频道，《美丽世界》也和别的游戏一样，有一般的密语、俱乐部、队伍等普通频道，还增加了与角色的社会地位相对应的广播频道。声望到了一定的等级时，就可以使用广播功能了。

10. 犯罪

游戏的另一个独特之处是拥有一套公平而严厉的犯罪防治系统，对每一个违反游戏“正义”、“公平”原则的行为，都有一套相应的处罚条款，轻者罚款，重者判刑，目的是希望能够让《美丽世界》成为一个秩序井然的虚拟社会。

当玩家之间进行 PK 行为时（城内的比试模式除外），将人打晕就会呈现初期犯罪状态——红名，并且累加一定的犯罪经验点数。当犯罪经验点数累加到一定程度，将会变为犯罪点数，即真正的罪犯了。1 点犯罪点数 = 120 点犯罪经验点数。当罪犯进入警察视野内，警察将会依法把他抓到当地警察局。警察局将



根据罪犯所犯的相应罪名和犯罪点数，对罪犯进行相应的处罚。罪犯可以选择进入监狱服刑，或者选择提交保释金（必须要由正式俱乐部董事长出面交纳）来获得“重新做人”的资格。当然，游戏网管如果发现你在游戏里的行为违反了《美丽世界》的正常秩序，那么会对你直接进行相应的处罚。

11. 俱乐部

《美丽世界》是一款非常讲究团队精神的游戏，俱乐部的组成在游戏里是相当重要的部分。在虚拟的世界中，朋友是非常重要的，除了平常的互相帮助之外，重要的是如果受到欺负，会有个地方可以申冤，会有一群朋友倾听你的诉说。在面临牢狱之灾时，还可以向所在的俱乐部提交保释申请。

在游戏中，玩家可以成立自己的俱乐部，彼此争夺俱乐部会所和制定物品的价格、税率的权益等。注册俱乐部的首要条件是要有500万元的N币购买笔记本电脑，成立俱乐部筹备会。接下来要努力招收俱乐部会员，并把声望值提高到第二阶段。当俱乐部拥有30名会员的时候，就可以去申请成为正式俱乐部了。一个俱乐部最多可以有200人加入。俱乐部的组织架构是：俱乐部董事长—俱乐部经理—助理—会员。

游戏目前已经支持俱乐部战争的功能。要进行俱乐部战争时，正式俱乐部董事长到办公事务所申请俱乐部战。决战日定于

宣战后的第三天的 20：00 准时举行，对方俱乐部必须在两天的时间内考虑要不要接受。开战前的半小时（19：30）开始集结于荒废之都之战场，开战前 5 分钟（19：55）停止集结。开始集结时，打“/参加”指令即可进入战场。先由俱乐部董事长先打“/参加”进入战场后，俱乐部成员才可打指令加入。两边最多可派出各 100 名俱乐部成员参加。比赛时间 1 小时，胜负采用积分制。每打倒 1 个玩家加基本分 1 分，输掉的俱乐部必须给赢的俱乐部 N 币 1000 万。若比赛结束，双方积分相同，将判定接受宣战的俱乐部为胜。积分如下表。

攻击 打倒	董事长	副董事长	助理	成员
董事长	1	3	6	9
副董事长	1	1	3	6
助理	1	1	1	3
成员	1	1	1	1

在俱乐部战中死亡的人不会损失经验值、道具、钱，但重生于黑市商人复活点需要钱。在俱乐部战中死亡的人将会在战场中的重生点重生。双方俱乐部各有一个黑市商人在重生点为玩家提供补给。

12. 组队

组队作战是在线游戏凝聚玩家向心力、刺激玩家培养团队精神的一个很重要的作战方式。组队作战有几个原则：每队最多可有 4 名队员；犯罪者（头上有 Crime 记号）不准组建队伍和加入队伍，如果队员犯罪被标上罪犯记号，则自动被踢出组队系统；战斗等级超过 5 以上，方有资格参与组队；组队作战时，在 96 米范围内队员可以分享战斗经验值；组队作战时，队员之间等级

相差10级以上者不可以分享战斗经验值。

游戏中专门设立了组队频道供玩家联系。在组队菜单里可以看到所有队员的详细资料。

13. 战斗系统

游戏中每一战斗后升等级时，会给予玩家3点的点数调整到Str（力量）和Dex（敏捷）上。游戏中的武器和装备几乎都有Str、Dex的限制，这两项数值只要玩家有其中一项不足，就无法装备在身上，就是说如果等级不够就算有很强的武器也没用。Dodge和Tactic技能也是战斗必需的技能。Dodge主要是显示玩家攻击的闪避率，Tactic主要是显示攻击时的命中率。

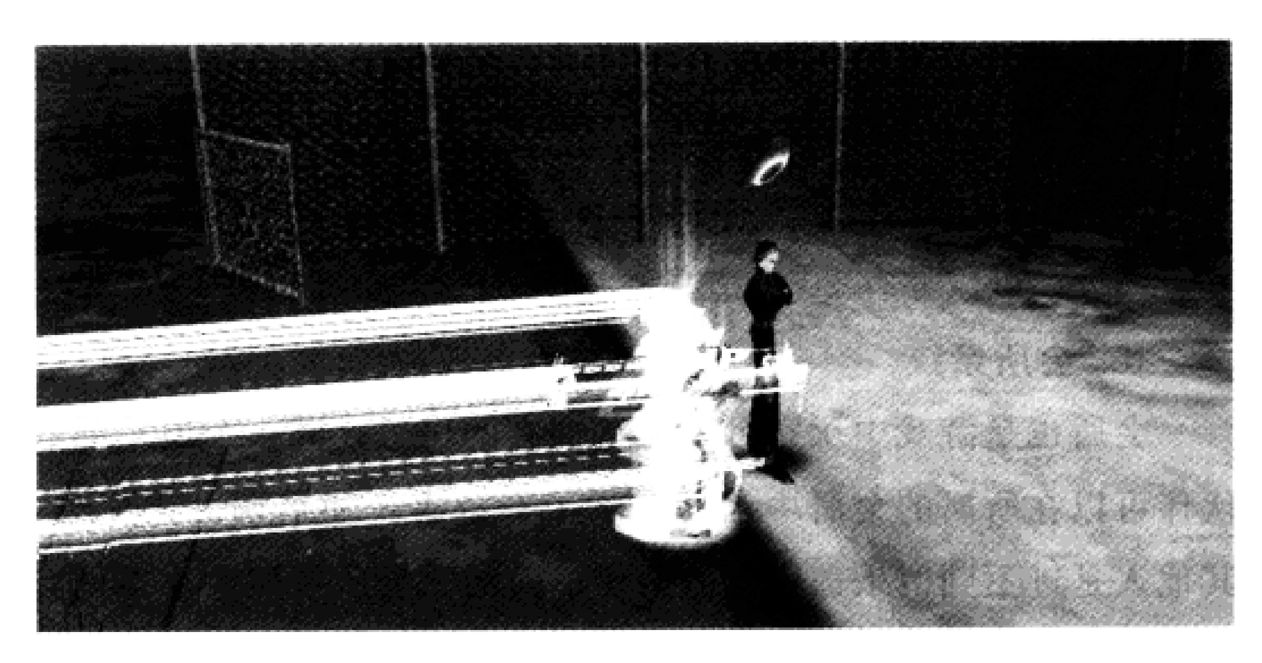
游戏中玩家若要互相磨炼拳脚，可以使用/PK的指令来对练，若是不使用/PK指令攻击人的话，可在攻击时使用Crtl键。目前在两个出生地是无法攻击玩家的，只可以用指令互相练习。

14. 交通

《美丽世界》是第一款可以享受飙车快感的网络游戏，骑着自己的机车在游戏中驰骋是游戏的一大特色。游戏中的机车价格相当高，机车行里明码标价，总要个几百万、上千万的N币。不过只要努力赚钱，拥有一辆属于自己的超酷机车还是有希望的。有了机车后，隔一段时间就要去加油站补给一下，机车保养得好才可以长期行驶。

机车现有小绵羊（50cc）、小旋风（400cc）以及哈雷机车（1500cc）等3种。机车的功率越大，行驶的速度就越快，价格也就越高。每一组服务器中机车的数量都是有限的，所以要买机车也要赶早。

除了机车之外，也可以利用游戏中的公交系统来移动。在同一个地图中可以使用公共汽车，要跨地图的话可以在3个基础生活圈中找到火车站。不过，公共汽车是有时间班次的。



15. **伊甸园**

游戏中的伊甸园指的是可以同时作为“储存”及“定位”的个人使用单位，这是玩家管理个人资产的一个很重要的系统。伊甸园在银行申请购买，交费后便可以拿到属于自己的电子卡，在菜单上出现一把电子钥匙，代表玩家已经拥有了自己的伊甸园。

伊甸园的主要功能有两个：一是存放玩家个人的物品。而放置物品的容量又与玩家购买伊甸园时的等级有关，等级高的玩家才能购买到最大的“A级伊甸园”，等级低就只能购买“C级伊甸园”了。C级的价格便宜，相对容量也要小很多。

伊甸园的另一个功能是作为玩家的定位点。玩家拥有自己的伊甸园后，不管玩家在何处，只要在监狱以外的地区都可以用电子卡回到伊甸园。使用时只要点选电子卡上的紫色圆形按钮就可以回到购买伊甸园的都市了。

伊甸园也是身份的象征。随着等级的提升，社会地位的提高，一个小小的C级伊甸园就不能再满足需要了，谁都会想要换个更大、更气派的。以前的伊甸园可以折价出售。不过，游戏规定卖出的伊甸园中如果还有物品，则所有还存放在伊甸园中的物品都会完全消失。

不同级数伊甸园所能储存的道具数目如下。

A 级：可以储存 60 个道具；

B 级：可以储存 40 个道具；

C 级：可以储存 20 个道具。

16. 会所系统

会所也是游戏中玩家可以自行拥有的房子，同一个俱乐部的伙伴可以在所属的会所中活动，除了有董事长邀请函的人之外，其他人是进不到俱乐部所属的会所里面的。会所按照大小不同有 4 个等级：

会所等级	基本条件	详细条件	
		董事长声望值	俱乐部声望值
S 级	正式俱乐部的董事长	HIGH 4 级	目前尚未启动
A 级		HIGH 3 级	
B 级		HIGH 2 级	
C 级		HIGH 2 级	

最小的 C 级会所需要 10 亿 N 币，B 级 13 亿、A 级 16 亿、S 级 20 亿，可在事务所的办公窗口中选择购买以及售出会所。购买会所的钱从俱乐部的账户里面扣除，有会所后的好处之一是可以减免每月一日要交给政府的税收。会所可以购买当然也就可以出售。在事务所里面出售会所，政府将退回原价的 40%。

17. 商店经营

拥有会所的正式俱乐部可以获得会所周围商店的经营权，通过董事长可以调控各个商店的税率来赚取利润哦。每个服务器共有 11 个正式会所，分别控制各个地区的商店和黑市商人。每个俱乐部最多可以经营 8 个商店。所有会所都可以控制周边区域的 4 个基本商店（如武器店、服装店、药店、食品店），而中型和

大型会所还可以额外控制以下的商店和黑市商人。

（1）中型会所

阳光无限（波本）：遗忘森林黑市商人、荒废之城黑市商人（422，820）；（807，122）、遗忘之城1黑市商人。

超越巅峰（自由）：大熊峡谷黑市商人、荒废之城水晶洞口黑市商人（742，535）；黑市商人（300，870）。

绿野仙踪（乐透）：波本广场武器店商人。

黑鹰部落（乐透）：荒废之城黑市商人（90，466）、波本广场服装店商人。

（2）大型会所

天涯海阁（乐透）：遗忘之城2黑市商人、燃情大漠黑市商人。

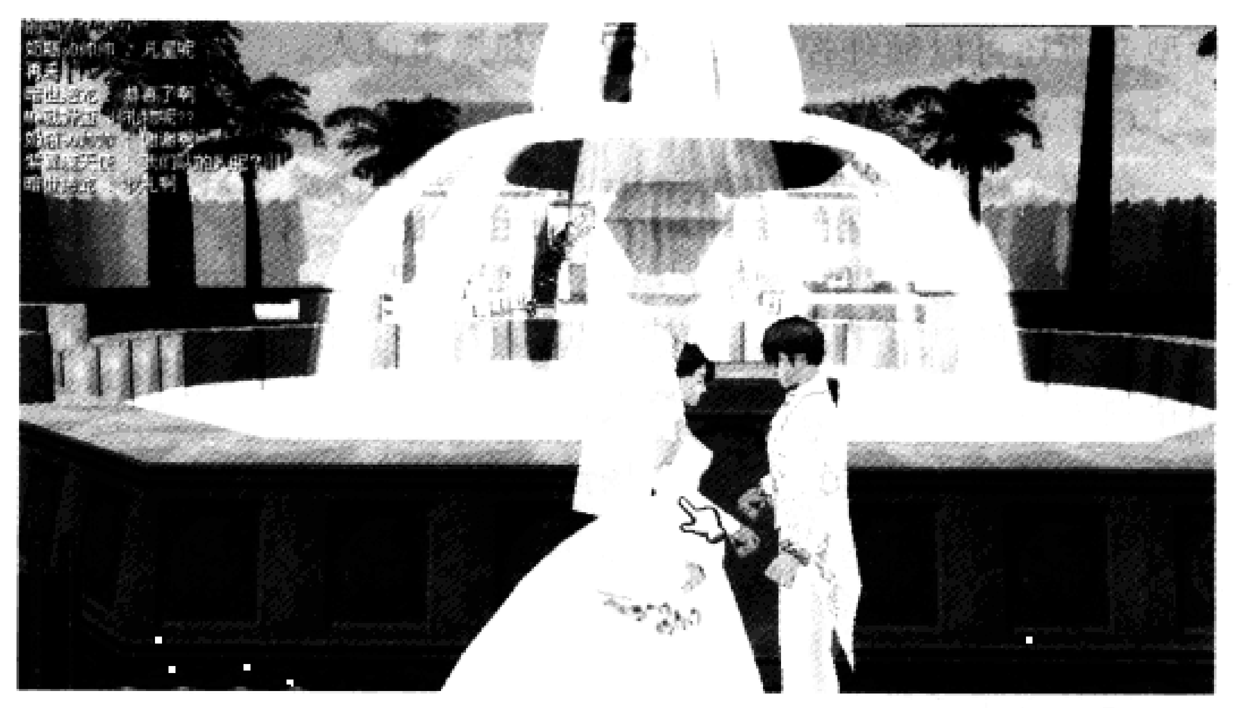
董事长点击自己会所的物业管理员就可以调整所控各商店的税率，每个商店可调整的经营选项为：购买/出售箱子、修理、升级。税率的可调整范围是0%～20%。从获得会所所有权之日起，商店每天累计的利润第二天系统会自动转账到该俱乐部的银行账户。每天累计的利润最多为20亿元，所以要及时办理转账业务。

不过，还是不要把税率调得过高，否则会招来更多的俱乐部向你挑战，那时不是玉碎就是瓦破了。

18. 宝石合成

在升级前的版本中，游戏中普通玩家几乎没有可能得到极品的武器，也购置不起高级华丽的装备，在新的1.3版本“水晶英雄”中，游戏推出了宝石合成机制。这样就可以在武器店将宝石和武器（或服装）进行合成。如果运气好的话，没准儿能制造出一件极品道具。

武器店老板会根据玩家提供的不同等级的宝石，合成出具有



不同属性的装备和武器，使游戏多了几分趣味。合成武器所用的宝石也是打 NPC 得到的，因此在练级时要留意，或许什么时候就能得到一块极品的宝石。



《坦克宝贝》（Tankbb）是由上海兆鸿科技公司运营的一款游戏。这款以坦克战斗为主的游戏，机器类、古文明、生物类的坦克都有着不一样的功能与战斗方式。Miramo 族的生物坦克充满灵性，能与主人充分配合，装甲的防御力特好；Adium 族的古文明坦克则随着时间的流逝是会自动补血，战力特强。坦克作战时采用回合制，实时战略视你的战略而改变。

目前其他在线游戏几乎都笼罩在黑暗竞争的气氛下，但是《坦克宝贝》是以光明、和谐的气氛来经营的。

《坦克宝贝》由玩家自己开辟聊天室与战场，可避免不认识的玩家来打扰，可以和想聊天的对象开辟秘密小房间进行对话。玩家更能透过此种实时互动的功能，让在线交易进行得更完美。

一般线上游戏大多为固定的游戏接口，画面单调会使得玩家容易厌烦，复杂的选择方式，只会使玩家懊恼不堪或是束手无策，更让新手玩家感受到稍稍的困难。《坦克宝贝》将玩家接口采用窗口方式，可让玩家自由变更，不需要的窗口可最小化甚至关闭。几乎所有画面都可在游戏画面上检视，对玩家而言，使用上更加简便而舒适。

该游戏在地图设计上颇为独特，玩家在战斗中可以清楚地看到战场上所有坦克的情况，以便能更准确地瞄准对方。当坦克使用特殊道具时，画面更加完美。

游戏中一共有 15 种坦克，玩家可根据自己的喜好和坦克的不同攻击效果选择适合自己的坦克。由于不同的坦克的炮弹威力不同，因此正确选择坦克是每一场比赛胜利的关键。游戏中不仅可使用坦克本身的技能，还可以使用一些特殊的道具，在进入游戏的房间以后。道具就会出现在游戏画面的右下方，可根据自身的金钱数量来选购道具。

一开始进入游戏的级别均为菜鸟级，在多场胜利之后玩家的等级也会随之增加。等级的高低不但代表玩家的水平，此外还决定是否可以进入不同的房间，这样可避免高手与菜鸟同处一室，造成高手很是郁闷的尴尬场面。当然了，要是你是高手的话，那就从此与新手训练营告别了。想要欺负新人也是不可能的了。

游戏中站队系统的开放，无疑是对那些等级高的玩家一个很好的激励，当等级到了一定程度后就可以组织自己的站队了。身处站队的玩家不但可以进入站队房间，而且要是在比赛中被人打得落花流水，也大可以找上自己站队的高手去报仇了。同时站队的出现更能够让玩家在游戏中找到自己的朋友，因此玩起游戏来也不会感到无聊。

游戏主要是以娱乐为主，没有升级、打装备等对一些玩家来说挺烦的事。厌倦了升级类游戏的玩家到这里来，会感受到另类游戏的风采。游戏考验眼力和对角度、力度的控制能力，在现今的网络游戏中，可真的是独具匠心。同时在人气网游《疯狂坦克》的影响之下，相信《坦克宝贝》也会成为辉煌一时的网络游戏。

一、游戏介绍

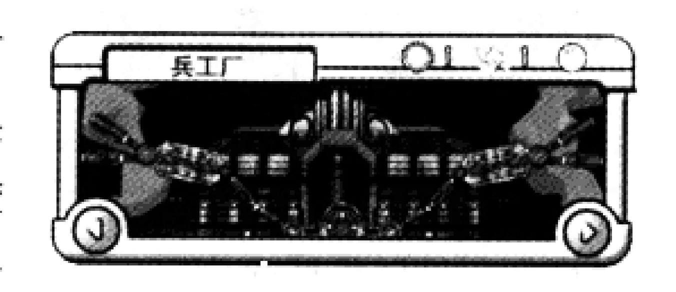
1. 背景故事

游戏描写的是隆德大陆有 3 个强大的种族，它们有完全不同

的地域文明，所以常常出现矛盾。这3个种族并没有因此发生战争，而是利用一种叫做坦克宝贝的战斗机来战斗以化解争端。玩家作为坦克宝贝的驾驶员，利用这些威力强大的宝贝们来参加游戏战斗。由于宝贝们都有着不同的功能，也有着不同的适应区域，所以如何扬长避短就成为玩好这款游戏的第一要领了。

2. 场景

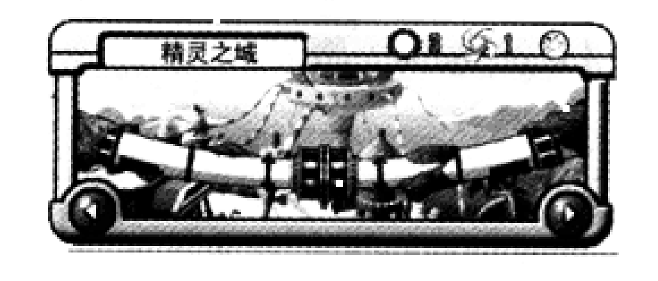
（1）兵工厂



几大种族为了争夺兵工厂里的武器而发生了战斗。在兵工厂里，有的地方地皮比较薄，有的地皮比较厚，注意一定要避开几处地皮非常单薄的地方，才能保证坦克不至于被击掉。

特殊气候有烈日1、飓风1、雷暴5、陨石2、落石1、弦月1和日食1。

（2）精灵之城



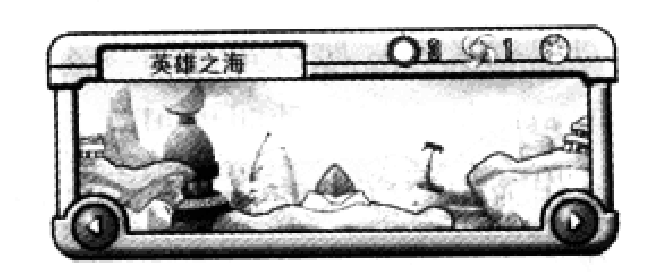
精灵之城环境优美，气候宜人，是理想的居住地，于是每一个人都有了占领它的野心。战斗基本发生在柔软的地面上，所以以对地破坏效果出色的坦克进行游戏占有一定优势，可以迅速击败对手。

特殊气候有烈日3、飓风1、雷暴1、陨石2、落石2、弦月2和日食1。

（3）英雄之海

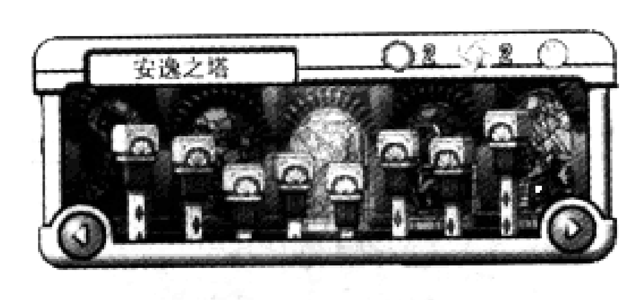
这里是英雄的故乡，战士们为了证明自己是英雄的接班人而展开了战斗。战斗是在3块漂浮的小岛上进行的，几乎没有投机

取巧的办法，强大的威力和准确的远射能力是克敌制胜的法宝。



特殊气候有烈日 3、飓风 1、雷暴 2、陨石 1、落石 3、弦月 1 和日食 1。

（4）安逸之塔

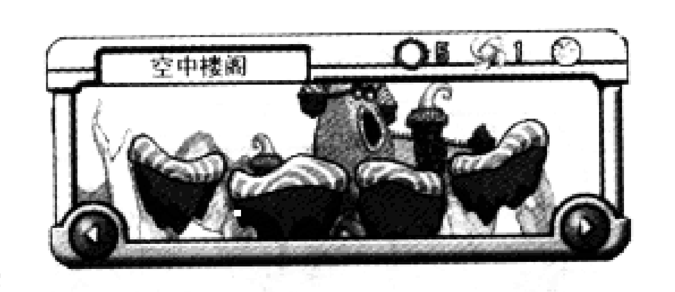


这里是阵亡将士灵魂的栖息地，为了能打击对手的士气，战士们为争夺这些灵魂发动了战争。战斗在一个个塔顶上进行，可以移动的地形非常少，要多准备些可瞬移的道具来扭转不利的战局。

特殊气候有烈日 2、飓风 2、雷暴 1、陨石 2、落石 3、弦月 1 和日食 1。

（5）空中楼阁

3 大种族为了显示自己坦克的优良性能，相约在空中的坡地举行一场战斗。本地图由 4 个浮在空中的坡地构成，每个坡地都比较薄。在该地图上战斗要多破坏敌人所在的坡地，尽快将敌人打下坡地是最快的制胜之法。



特殊气候有烈日 5、飓风 1、雷暴 0、陨石 2、落石 1、弦月 1 和日食 1。

（6）冰川世界

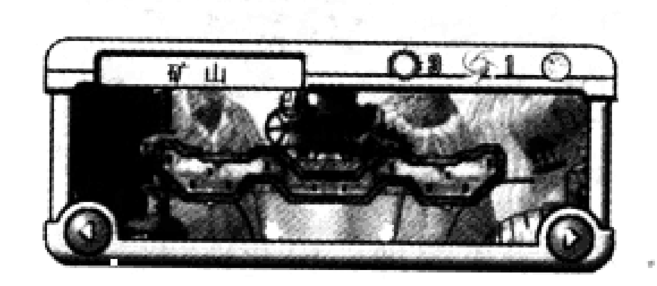
随着战斗的进行，北极地区长毛象的故乡也没有幸免。这张地图所有的地方都非常厚，几乎不会被击而陷落，但是一旦被敌人深埋地下的话，就只能等着挨打了。要考虑的是如何移动和准



确命中敌人。

特殊气候有烈日 1、飓风 1、雷暴 5、陨石 2、落石 1、弦月 1 和日食 1。

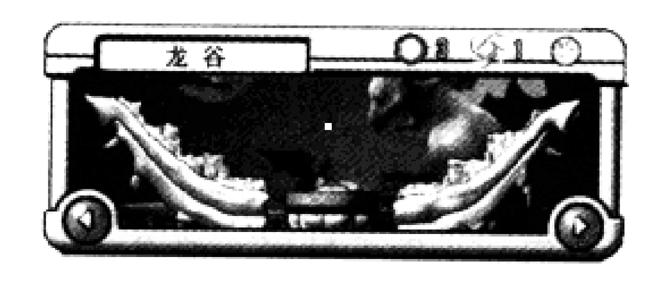
(7) 矿山



持续的战斗使各国的资源均十分贫乏，因此大陆上最大的矿山就成了必争之地。这个场景中间地皮是非常厚实的，而两边相对较薄弱，可以考虑将中间的敌人深埋地下或者将两边的敌人击落来获得胜利。

特殊气候有烈日 3、飓风 1、雷暴 2、陨石 2、落石 2、弦月 1 和日食 1。

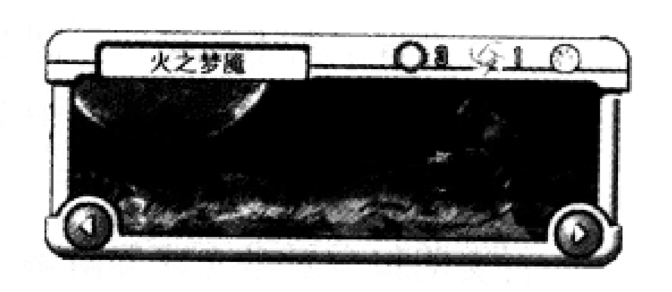
(8) 龙谷



龙谷里蕴藏着龙族的力量，苏醒的龙族开始大肆破坏，为了接近乃自掌握这些力量，战斗又开始了。龙谷由 3 块小区域组成，每块均有地皮比较厚的地方，战斗中着重考虑如何移动到那里和如何阻止敌人的移动。

特殊气候有烈日 3、飓风 1、雷暴 2、陨石 2、落石 2、弦月 1 和日食 1。

(9) 火之梦魇

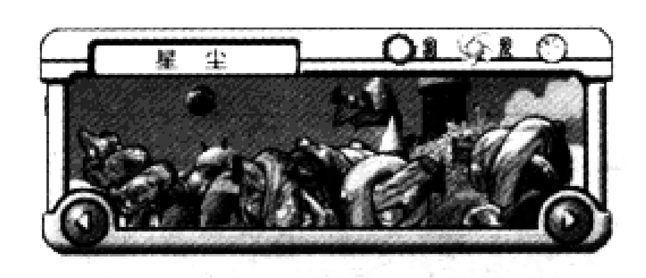


为了击败梦魇，3 个种族在梦魇的栖息地火山中进行了一场大战。此场景由一条很长而且地皮比较薄的地形构成，

战斗中要注意经常移动，停留在一个地方不动是很危险的。

特殊气候有烈日 3、飓风 1、雷暴 3、陨石 2、落石 2、弦月 0 和日食 1。

(10) 星尘



传说在星海的深处藏有传说中的神器，每个人都对它感兴趣，大战因此再次爆发。这个地方的地面相当柔软，很容易被对手深埋，因此选择远射威力好、爬坡能力强的坦克对战斗较有帮助。

特殊气候有烈日 3、飓风 3、雷暴 3、陨石 2、落石 1、弦月 0 和日食 1。

3. 坦克特点

(1) Hu bui 族（机器坦克）

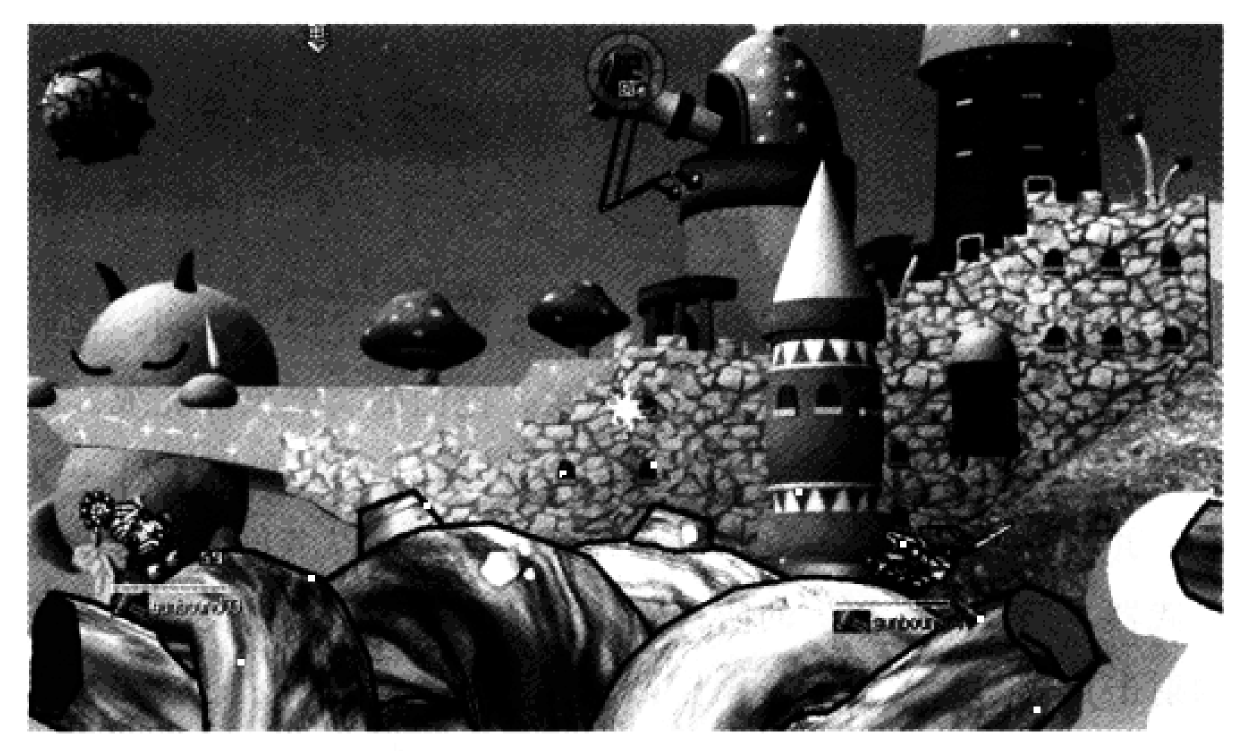
高科技的种族早已经拥有了制造现代化坦克的能力，他的坦克拥有高强度的金属装甲，主要使用破坏型的武器。由于受到电流攻击时，装甲会烧毁而受到非常大的损伤。机器坦克对破坏型武器防御力强（+4%的防御力），装甲的防御力最好，但是对电击型武器防御力弱（−4%的防御力），重量大而不能快速移动。

(2) Adium 族（古文明坦克）

已经灭亡的古代文明在隆德大陆上留下了许多的遗迹。这些遗迹往往不能用现代科技来解释，但他们在激光技术、防护罩的使用等方面，远远超过了现代文明所能达到的水准。于是，有的种族充分发掘了其中的秘密，制造出古文明坦克来参加游戏。古文明坦克都带有抵御伤害的防护罩，而且随着时间的流逝，这些防护罩还会自动充满能量。

古文明坦克对激光武器防御力强（+4%的防御力），随着时

间的流逝会自动补血，但是对破坏型武器防御功能弱（－4％的防御力），生命值普遍比较少。



（3）Miramo 族（生物坦克）

隆德大陆的周边的气候环境非常恶劣，但在这些地方生存着许多强大的生物，它们的抗打击能力足以媲美现代化的坦克。于是有一个种族驯服了这些生物，为他们装备了电击类武器，使它们也成了游戏中强大的坦克。生物坦克对电击类武器防御功能强（＋4％的防御力），使用恢复道具时有追加效果，但是对激光类武器防御功能弱（－4％的防御力），装甲的防御力最差。

上述 3 类坦克又有以下具体的型号，它们有不同的性能。

①铁甲。

隆德大陆上的人们为了能得到好的资源，开发了这种特殊的车辆，它们常常要在火山口、雪山等恶劣的环境下采矿和运输，因此坦克的装甲非常强大。在战争开始后，这些装甲车都装上强大的破坏型武器，和其他坦克宝贝进行竞技。铁甲是高科技文明的产物，拥有强大的装甲和具有穿透力的炮弹。

武器 1：一般弹；武器 2：铁甲弹；SS 武器：弹道导弹（发

射 2.2 秒后变成超级弹道导弹)。

性能：攻击力☆☆☆☆，防御力☆☆☆，能量☆☆☆☆，敏捷☆☆☆。

优点：炮弹在准确命中目标时威力非常大；缺点：移动缓慢，爬坡能力不足。

②法师。

隆德大陆上的科学家发现了一种能操纵激光的古文明，他们试图控制这种文明，但由于经费不足，他们的实验没能完成。随着战争的开始，研究工作得到继续，科学家完全利用了这类文明，并将它安装到法师身上。法师不仅拥有可以多角度发射的激光武器，还具有可再生的防御膜。法师具有适当的功能和多而广的射击角，初学者很容易操作，而高级玩家也能用它进行多样射击。法师的发射口在前端上面，可以在掩护物后面射击。

武器 1：单波激光；武器 2：双波激光；SS 武器：透甲激光(对坦克的装甲有额外的杀伤力)。

性能：攻击力☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：射击的角度非常大，攻击力和防御力属性平均；缺点：生命值比较少。

③蜘蛛。

在隆德大陆上，很多资源蕴藏在悬崖峭壁上。人们专门开发了拥有强大挖地能力的机器人来开发这些资源。在战争来临时，这类机器人也被推上了战场，成为了一种造型可爱的坦克宝贝。蜘蛛是外形有点可爱的八脚机器人，不能长距离移动，但在各种地形上都能自由地移动，挖地能力特别强。由于它们本来被作为地下探测仪使用，所以它们的特殊武器是不受任何地形影响的声纳武器。

武器 1：一般弹、铁弹；武器 2：声纳弹；SS 武器：加强型声纳弹（可以穿越土地的炮弹）。

性能：攻击力☆☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆；能量☆☆☆☆☆；敏捷☆☆。

优点：生命值多，爬坡能力特别强，拥有在特定地形下发挥强大威力的声纳武器；缺点：移动距离短，没有能有效破坏地形的武器。

④恐龙。

恐龙原来是一种在热带地区搬运物品的动物，具有非常惊人的体力和抗击打力，性格温柔，颇通人性。由于恐龙的炮弹是在空中回旋的，所以可以命中的范围非常大，但要发挥出完全命中的伤害力，就必须精确计算射击角度。

武器 1：火药弹；武器 2：3 发火药弹；SS 武器：火药霰弹（8 发连续爆发，伤害不确定）。

性能：攻击力☆☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆：能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆。

优点：炮弹的威力非常强大，对地形破坏能力和对其他坦克的伤害力都非常惊人；缺点：需要计算回旋的时间，没有调整好角度时炮弹的威力分散，达不到重创的效果。

⑤大脚。

一种威力巨大的现代化坦克，最大的特点无疑是它夸张的多弹头。现代文明对多发炮弹的研究完全在它身上表现出来。大脚是一种带有火炮的铁甲坦克，一个回合可以发射多发炮弹，移动能力强，但爬坡能力较弱，一旦掉进坑里就很难爬出来，炮弹的分散也使远距离射击比较困难。

武器 1：四连发弹头；武器 2：六连发弹头；SS 武器：八连发弹头（对坦克的装甲有额外的杀伤力）。



性能：攻击力☆☆☆☆☆；防御力☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：多弹头对地形的破坏能力强，在平地可长距离移动；缺点：炮弹的数量多，发射范围广，所以要完全命中比较困难，爬坡能力也相对较弱。

⑥木镖。

隆德大陆上有一种特殊的技术，这种技术可以将树干和动物的骨头，改造成具有和金属一样的硬度而质量又非常小的物质。木镖就是由经过特殊处理的树干制成，超高的硬度使得它在战场上无往不胜。木镖火力强大而集中，但射击的范围较小。

武器 1：木镖；武器 2：四发木镖；超级射击：发射 2.2 秒后变成超级炮弹。

性能：攻击力☆☆☆☆☆；防御力☆☆☆；能量☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：火力集中而强大，使用双发类道具时，产生最强大的威力；缺点：相对而言生命力最少而装甲最薄弱。

⑦茶壶。

很多古文明遗迹中有许多特殊的守卫，特别是这种被认为是茶壶的武器，更是探索队的噩梦。经过无数人的牺牲，隆德大陆上的人们知道了如何去操纵这种武器，进而掌握了这种守卫所拥有的强大古文明能量。利用好这种守卫和它的能量，就可以成为战争中一支举足轻重的力量。茶壶攻击力不大，可以在对方周围布阵，但具有很强的攀登能力。

武器 1：一般弹；武器 2：地雷；SS 武器：超级地雷。

性能：攻击力☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：地面破坏能力强，可利用布阵方式攻击；缺点：生命值较少。

⑧闪电。

在古文明的记载里，有一种神奇的技术能随心所欲地改变天气。经过长时间的研究，科学家最终部分掌握了这种技术，从而可以操纵雷和闪电。这种坦克宝贝安装了闪电，成为一支恐怖的力量。闪电能发射带电的炮弹，产生雷击的效果。

武器 1：雷击弹；武器 2：雷暴弹；SS 武器：狂雷阵。

性能：攻击力☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆；能量☆☆☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：很强的防御能力，电击可以扩散破坏范围；缺点：移动速度慢。

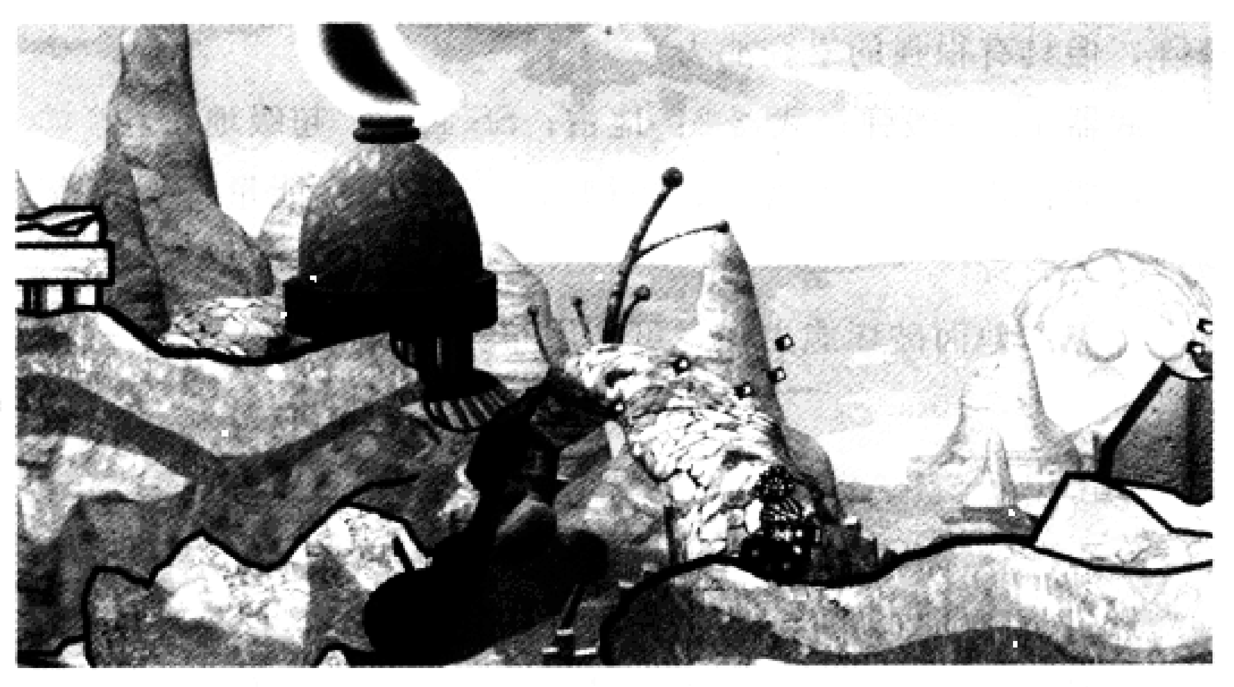
⑨蹦蹦。

部分科学家希望制造带有电子属性的电子炸弹来参加战争。经过无数次的实验，意外地在一次失败的实验中发现了一种副产品，它完全达到了电子炸弹的效果。当它被安装在坦克宝贝上投入战争时，蹦蹦就诞生了。蹦蹦能够在瞬间产生强电流效果攻击对手，干扰对手的攻击射角。

武器 1：浓缩弹；武器 2：真空弹；SS 武器：诅咒弹。

性能：攻击力☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆☆；能量☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：干扰对方射击，防御力强，打落能力强；缺点：攻击力弱，生命力少。



⑩幽浮。

众所周知，绝大部分坦克的头部装甲都是非常薄弱的。为了弥补这个弱点，科学家希望在古文明遗迹中找到解决的办法。经过无数次的失败，终于发现了把古文明力量和现代化卫星结合在一起的技术。这种坦克宝贝在头部安装了卫星接收器，不仅弥补了装甲薄弱的缺点，而且也成为了最强大的攻击武器。幽浮采用古代文明的产物，并使用富氧金属材料来做武器。虽然这种坦克与其他坦克的性能差不多，但它的攻击是由导流体引导，再由卫星攻击的。

武器 1：激光弹；武器 2：流行弹；SS 武器：流星雨。

性能：攻击力☆☆☆☆☆；防御力☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：受地形影响较小，利用导流体进行瞄准，直接从对手

上方攻击；缺点：导流体和激光容易被飓风折射，和其他坦克相比受飓风影响也比较大，如果攻击的目标和卫星的直线方向内有障碍物，就打不到目标。

⑪长毛。

在隆德大陆的北部区域，天气非常寒冷，气温极低，当地人没有什么机械，通常利用一种浑身长满长毛的大型动物作为运输和交通工具。战争开始以后，为了能在北部这片寒冷的大陆获得优势，这些动物也被装上武器，加入了战斗。长毛主要以冰冻给对方造成伤害，可以降低对手的防御力，而且很难恢复。与木镖、蜘蛛等攻击力强大的坦克配合，其攻击效果非常完美。

武器1：冰冻弹；武器2：冰冻球；SS武器：冰冻阵。

性能：攻击力☆☆☆☆；防御力☆☆☆；能量☆☆☆☆☆；敏捷☆☆☆。

优点：生命力强，与攻击型坦克配合非常有效；缺点：防御力低，庞大的身体容易受到攻击。

⑫海龟。

隆德大陆上生活着一种庞大的海龟，平时它们在海边过着悠闲的生活。战斗开始后，人们发现它那坚硬的龟壳和强大的生命力在战斗中具有很大优势。于是在它们中选择了体形特别大的、经过了训练的个体加入了战争。海龟具有卓越的防御能力，在近距离时可以用自爆打击对方。水压武器在特定地形有很好的效果。

武器1：水波弹；武器2：波浪箭；SS武器：分体式水球弹。

性能：攻击力☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆☆☆；能量☆☆☆；敏捷☆☆☆。

优点：防御力强，远距离射击时攻击目标非常集中；缺点：

移动速度慢，中距离时攻击时目标分散。

⑬金甲。

人们尝试着令强大的古代生命体复活，在无数次实验过后，一种类似于古代生物的坦克宝贝诞生了。它们是利用古代生命理论创造的已不存在的生命体，是一种以透明而坚固的壳包裹着的坦克，躯体里可以储藏电能，发射用珍珠膜包起来的电炸弹。金甲的特殊武器在特定情况下能产生非常大的伤害。

武器 1：爆破弹；武器 2：旋转弹；SS 武器：回旋破坏弹。

性能：攻击力☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆。

优点：射击的角度非常大，攻击力和防御力属性平均；缺点：生命值比较少。



⑭火龙。

在隆德大陆的古老传说里有一种强大的火龙生物，传说火龙金光闪闪，能在天空中飞翔，喷射出的强大火焰可以融化任何钢铁。火龙是极少出现的超级坦克，有非常惊人的威力，是惟一可以飞的坦克（只是看起来离开了地面一段距离，事实上是不能飞起来的，因此不要往坑里跳）。

性能：攻击力☆☆☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆☆。

优点：在空中可以自由攻击，移动能力强。几乎没有缺点。

⑮骑士。

在隆德大陆的古老传说中有一种具有强大能力的战马，一般情况下他们过着与世无争的生活。但据记载，有时候他们还是会加入战场，帮助一些特别幸运的战斗。骑士是一种极少出现的超级坦克，有非常惊人的威力，也是可以飞的坦克。

性能：攻击力☆☆☆☆☆☆；防御力☆☆☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆。

优点：攻击力超强，几乎没有缺点。

⑯蜈蚣。

蜈蚣是信仰雷神的宗教团伙制作的坦克。Aduka 在古代遗址中发现了控制雷神的密码锁，他们把这密码锁放进坦克里制作出新型的坦克。新型坦克采用蜘蛛设计里的带电武器为基本武器，主要利用雷神的威力。雷神的等级低时没多大用处，等级达到一定程度后，几乎可以决定游戏胜负。蜈蚣防御稍弱，体力一般。1 号武器发射带电炮弹，给予一般的伤害。而 2 号武器和 S 武器直接利用雷神的威力，且威力随着雷神威力增加而增加，开始时最好不要使用。与 1 号武器不同的是它不受装备属性效果影响，最好的战略是开始使用 1 号武器，等雷神升级后使用雷神武器的长期战略，在雷神多的地图上战斗非常有利。

武器 1：电子炮弹；武器 2：雷神；SS 武器：连发雷神（三连发雷神集中攻击）。

性能：攻击力☆☆☆；防御力☆☆☆；能量☆☆☆☆；敏捷☆☆☆。

优点：1 号电子弹和雷神弹对生物坦克、钢铁坦克攻击力较

高，当雷神等级达到 5～6 时可称霸坦克世界，能压倒龙骑士；缺点：雷神等级 1～2 时只能以单纯的火力对拼，可以输给任何一种坦克。

4. 道具列表

游戏中坦克使用的道具空间是 6 个，每个道具占 1 个或 2 个位置，可以根据需要随意选择道具。

（1）攻击道具

克隆双发：同种武器连续发射 2 次，延时较长；占用空间 2，延迟时间 550，不消耗回合数。

情侣双发：同一回合 1 号武器和 2 号武器各发射 1 次，延时较短；占用空间 2，延迟时间 400，不消耗回合数。

威力提升：增加炮弹威力 25%；占用空间 1，延迟 150，不消耗回合数。

兴奋剂：消耗自己 5%的生命，增加 20%的伤害，延时短；占用空间 1，延迟时间 0，不消耗回合数。

挖掘器：增加 25%的攻击范围和地面破坏效果；占用空间 1，延迟时间 50，不消耗回合数。

闪电：在炮弹上追加雷击效果，多弹头时，雷击效果追加在第一发炮弹上；占用空间 2，延迟时间 100，不消耗回合数。

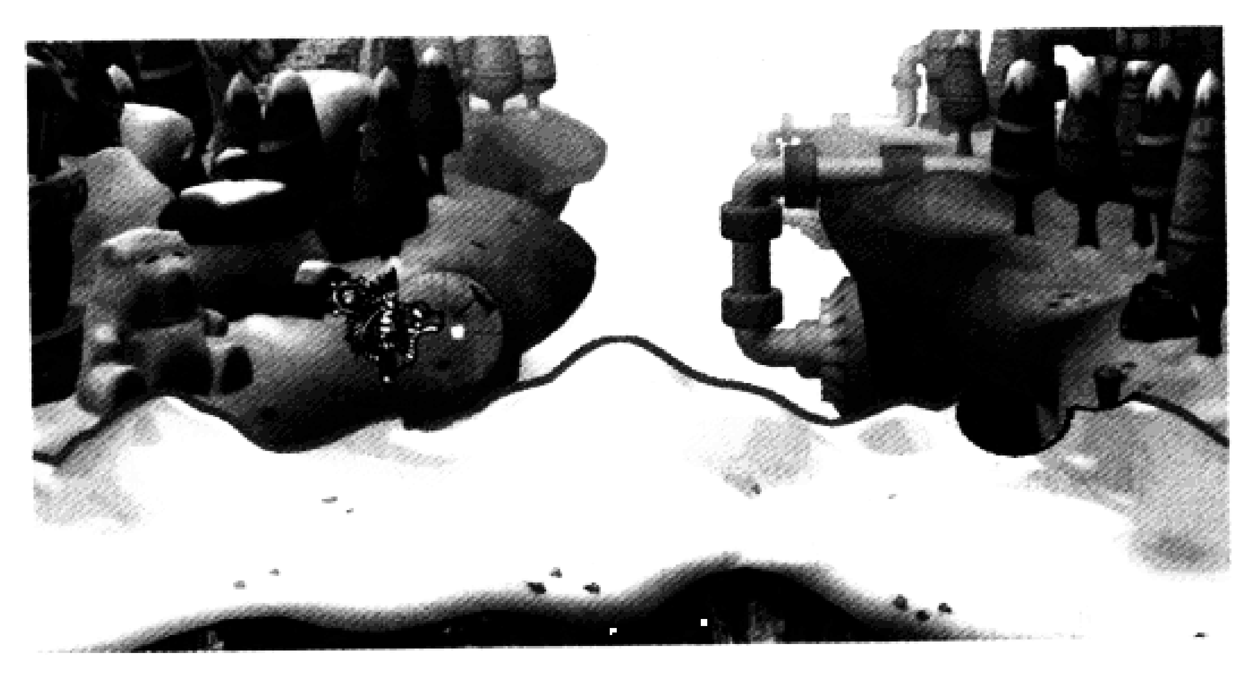
（2）恢复道具

创可贴：恢复 15%生命值，延迟时间少；占用空间 1，延迟时间 150，不消耗回合数。

医药箱：恢复 25%的生命值，延迟时间长；占用空间 2，延迟时间 300，不消耗回合数。

（3）气象道具

风之轮：180 度改变风向；占用空间 1，延迟时间 200，不消耗回合数。



（4）其他道具

空间转移：将自己的坦克移动到炮弹射击的位置；消耗一个回合，延迟时间100。

掩护易位：与自己队伍中血量最少的队友换位；消耗一个回合，延迟时间50。

二、游戏操作

1. 游戏房间

（1）选择游戏内容

在游戏房间里，房间主人可能选择下面的几项内容：

①选择游戏地图，其他人可以看到所选的游戏地图。

②选择所选地图的气候情况。

③选择要使用的道具。道具的购买是免费的，它右下方的数字是使用后的延迟时间。房间主人用右键点击道具，可以限制它的使用。

④选择坦克。玩家选择坦克，游戏模式为“双车”时可选择2辆坦克。

⑤在聊天窗口中显示当前选择的道具，点击已选择的道具，可以取消该道具。

⑥选择同队的队员。

所有房间成员“准备完毕”后，房间主人点击“开始游戏”，即可开始游戏。

(2) 设置游戏模式

由房间主人设置游戏模式。

①设置有随机配置（位置随机排列）/混合配置（两队队员交叉排列）/阵营配置（两队队员分配为两大部分）。

②爆死模式设置可以设置成“加倍威力”（地形的破坏增加2.5倍）/“双发模式”（武器连续发射2次）/“无限必杀”（特殊武器使用无限制）/“不采用爆死”模式。

③进入爆死模式的回合限制设置为40回合、56回合、72回合。

④幽灵系统的模式设置为“普通”（幽灵模式里随机得到各种道具），“攻击”（幽灵模式里只有攻击道具）。

2. 游戏操作

由于游戏以在一小块地图上的移动为主，游戏中基本上用不到鼠标，主要是以键盘为主。游戏中的移动以及角度分别由键盘的上下左右键控制，炮的发力用空格键掌握。由于按键的使用并不是很多，因此很容易掌握。开炮方式有3种：

①拖动式。利用鼠标拖动力度条到预定位置立刻松手，如果中间有停顿，则力度点会左右乱晃。

②普通式。这是传统式的按空格键开炮，按的时间长短决定力度的大小。

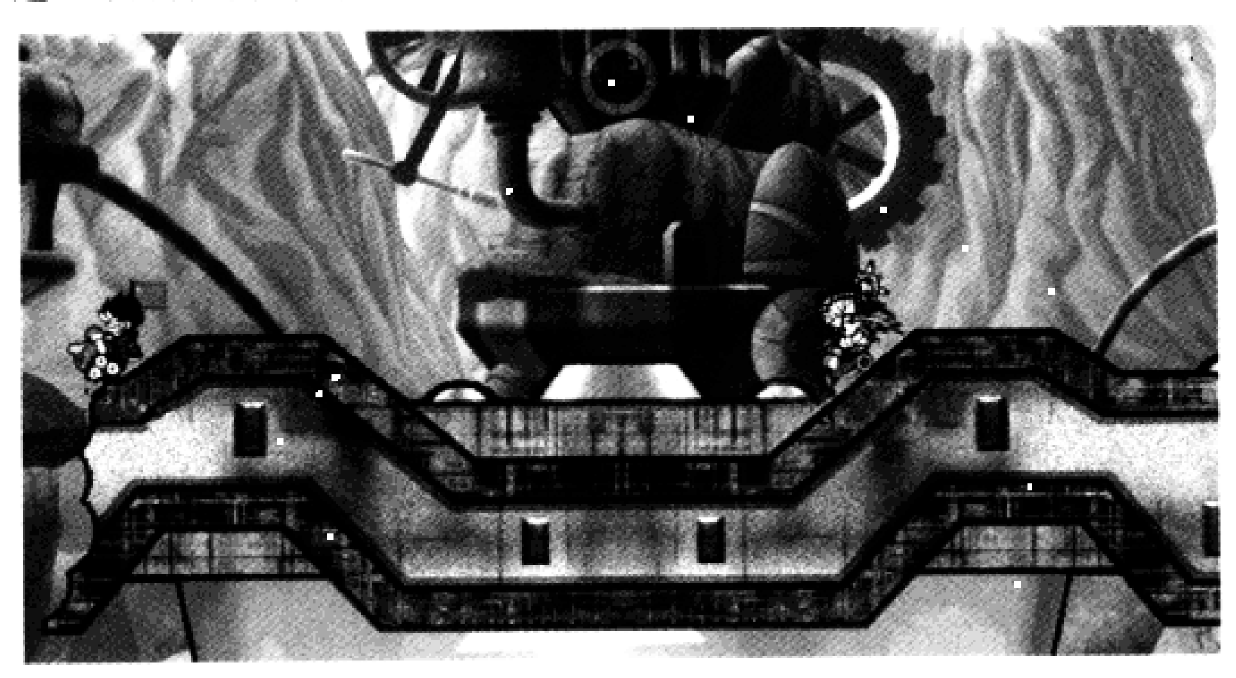
③狙击式。也是按空格键开炮，不过在松开空格时，力度会多往前跳一格。

如果想开炮而按下空格键，按住后又不想开炮了，此时立刻按 Ctrl 键，力度红条会停止前进。

另外，F12 键是投诉。F9 键是战斗截图，截下来的图以 bmp 格式存放在安装游戏的根目录下。

/quit 或/exit 命令退出，或用 Windows 的 Ctrl＋Alt＋Del 组合键来强制结束游戏。这样退出不会减分或减钱。

装备所影响的属性一共有 8 项，其中有 4 项属性比较有用。这 4 项属性为等待、攻击、防御和生命。



3. 纸娃娃装备

游戏提供的可爱人物纸娃娃系统，可以创造不一样的角色扮演、衣服造型，坦克宝贝中的服饰装备可不仅仅只是样子不同而已，每一种不同的装备都有其特殊的功能，如提升攻击力、防卫力、移动速度……穿戴了服饰装备不只是好看，还能让你在战斗中拥有优势，甚至还有可以偷听敌手对话的道具，能有效地提升游戏的趣味性。纸娃娃里所有属性都是＋好，一不好。纸娃娃装备的各种属性如下。

沙漏：延迟（%），每回合自己的延迟时间少一点（＋）或多一点（一）。

星星：魅力（%），每次出现加钱的多加百分数。

刀剑：攻击力（%），每次打敌人时的伤害力多加百分数。

盾：防御力（%），被敌人打到时伤害力减少百分数。

心：能量（%），你自己的血多加百分数。

轮子：敏捷（%），走的距离多加百分数。

打靶：发射角（度），能让自己的发射角度多加百分数。

山：攀登角（度），爬坡度数减少百分数。



在《天堂》游戏风靡多年后，韩国 NC 软件公司又推出了《天堂 II》。

《天堂 II》是一款成功表现游戏战略及优美画面的全新的 3D 角色扮演网络游戏。在享受《天堂 II》精美景致的同时，要根据当前状况做出准确的战斗判断，并与其他玩家进行互动。《天堂 II》实现了视觉效果与策略互动两者特性的同步化，是演绎新一代网络游戏的全新系统。追求玩家互动战略的实时性和视觉效果的刺激感，利用出色的 AI（人工智能）演绎一触即发的紧张场面，巧妙地处理各种战况、HP/MP 的平衡、与其他盟友组队共同克服危险状况，即使只是击败一个怪物也会带来另类的刺激感。

一、游戏介绍

1. 背景故事

《天堂 II》的世界是以建立在两块陆地上的 3 个王国为中心。这 3 个王国分别是年轻的国王拉乌尔平定内乱后，建立了新兴的亚丁王国。王国北部有军事大国艾尔摩，大洋彼岸的西方国家格勒西亚。这 3 个王国互相牵制，他们对领土的强烈自治意识，使这 3 个王国陷入了争夺王位危险境地。游戏就发生在忠诚与背叛

交错的战乱世界里，玩家就置身于这样混沌的历史之中。

2. 角色的种族

(1) 人类

《天堂 II》里的人类与现实生活中的人类非常相似，他们在《天堂 II》的世界里占领了大部分的领土，并拥有最多的人口。人类虽无特殊能力，但能够从事专门的高等职业。人类具有不错的属性数值，还有均衡发展的基本能力。

①人类战士。

最基本的战士类型，了解各种武器及防具最基本的使用法，熟悉物理战斗及基本训练的基础阶段。

战士时期的打猎方式为近距离物理性搏斗，可使用稍具威力的主动技能，但需重复地坐下休息。如果玩家选择弓箭为主要武器，则表现出另一类的战斗风格，比如使用学习的弓箭技能，反复使用连打带跑的远距离攻击，减少休息次数，延长打猎时间，并能更快地打到猎物。

人类战士的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
40	43	30	11	21	25	126	38	4	72
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
33	44	330	3	47	33	213	126	18000	

②人类法师。

从事这个职业的人对围绕这个世界的力量感到兴趣，并对此研究学习使用这些力量。由于长时间待在小房间内研读魔法书籍或用奇怪的材料来做各种研究，因此在一般社会中评价不佳。他们穿着斗篷，拿着法杖，使用魔法咒文，可使用基本攻击魔法及恢复魔法，努力修炼，为了成为强大的巫师。

法师为所有魔法类型角色的基础，除了半兽人的特殊魔法之外，还有元素、白魔法、辅助魔法、黑暗魔法、召唤魔法等基本魔法。法师战斗能力比较接近高等职业中的术士，一般不用肉搏战而持续使用魔法攻击来打怪，当 MP 不足时再休息。

人类法师的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
22	27	21	20	41	39	99	59	2	48
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
28	40	242/303	7	54	28	166/333	121	13500	

人类转职向导见下表。

初始职业	第一次转职（20级）	第二次转职（40级）
人类战士	骑士	圣骑士
		暗骑士
	斗士	剑斗士
		佣兵
	盗贼	宝藏猎人
		鹰眼
人类法师	巫师	术士
		死灵法师
		牧师
	法魔	主教
		先知

③斗士。

斗士是追求强韧肉体的战士成长型角色。因为没有被编入正规军，因此大多以佣兵为业，一般倾向修炼剑术。由于不断追求战技和能力的上升，所以常常离群索居。也因为生活在村庄以外的地方，自然对野外生活变得较为熟悉。

斗士是以物理攻击为中心的攻击强化战士，所以在战斗中可以瞬间提升自己的攻击力，利用主动技能给予对方重大伤害，以快速击倒怪物。团队作战时也可作为肉盾掩护队友，但还是以主动攻击以求持续对敌人造成重大伤害。

④剑斗士。

若说佣兵是一个打多个的最强战士，那么剑斗士便是一对一战斗的顶尖战士。剑斗士擅长两手使用不同武器的双手剑术，不喜欢穿着沉重的防具，因为进攻才是最佳的防御。

剑斗士是最擅长近距离物理战斗的战士。在一对一的战斗中，没有比这个职业更强的了。但如果单独出去练功，直接找高等级的怪物单挑，并不见得是最有效率的，即使能够瞬间爆发出高攻击力，也得付出比较高的 MP、HP，所以应以同等级别或稍弱的怪物为对手较佳。在团队作战时，剑斗士是非魔法角色中最强的攻击者。在多对多的混战中，如果采用一次解决一个的策略，则剑斗士也能发挥很强的能力。在攻城战中，剑斗士可以追上逃亡的敌人，和宝藏猎人一样都是善于追击的职业。

⑤佣兵。

佣兵是受雇参与战争的强大的战士。由于擅长使用大型的双手武器，因此与一对一战术相比较，他们更擅长赢得一对多的战斗。

佣兵最擅长的是一对多的近距离物理战斗。他们对每个敌人造成的伤害虽然比剑斗士低，但一次可攻击好几个敌人，所以给予的总伤害反而更高。如果单独行动，最好到有比自己弱的怪物蜂拥而至的地方，利用技能优势一口气歼灭数个敌人。团队作战时也最好寻找成群结队移动的怪物，这样攻击就会更有效率。特别是在攻城战时，佣兵一次可跟多个敌对角色战斗，发挥大范围伤害的效能。

⑥骑士。

骑士是国家的正规军，是在国家机构里学习武术的人。要想成为骑士，必须在领主之城附近的骑士公会进行登记。他们重视名誉，为了国家和君主，皆有献身的觉悟。基本的装备是单手刀与盾牌。

骑士特别注重防御力，练功时要佩带盾牌，利用能自我疗伤的优势，可以长时间持续地战斗、打猎。在团队作战时，骑士可以利用高防御力及挑拨敌人的技能，让怪物攻击自己，以掩护队员在不受伤的情况下专心对付敌人。

⑦圣骑士。

圣骑士是将一切献给国王及光之神的神圣骑士，他们以名誉为誓，使用洗练的剑术，装备国王授予他们使用的独有防具以及神的魔法力量。

圣骑士的战斗模式基本上与在队伍中的骑士角色类似，但他们特点是拥有白魔法。圣骑士在攻城战中可以运用特有的防御力防守据点，也很适合执行守城门等防御性任务。

⑧暗骑士。

暗骑士是将一切献给黑暗之神的骑士。他们鄙视光之神虚伪约束的教条，而依照自己的判断与自认的正义来行动。战斗时的攻击力、防御力与圣骑士相当，但使用的是黑暗之神的魔法。

暗骑士是圣骑士的黑暗镜像，所以在战斗模式或在团队战斗、攻城战时的角色，与圣骑士都很相似。与圣骑士使用的多为利他型的魔法比较而言，暗骑士用的则是利己、邪恶的魔法，例如下毒或者吸取对方 HP。

⑨盗贼。

盗贼注重速度而不注重力量、追求利益而并不追求名誉。盗贼可以进行远距离攻击。他们不装备大型刀剑或厚重的盔甲，而

是使用小刀、弓箭、轻型装甲等装备，也擅长特殊的战斗方式。他们的主要任务包括斥候、谍报以及暗杀，偶尔也会受雇于团队中当弓箭手。

盗贼基本的练功方式含有极高的赌博性。防御方式主要依赖于回避率，攻击方式则使用命中率低，但容易发挥致命一击的短刀或弓箭。对手若为高等级怪物，万一运气不好，死亡的几率很高。所以与骑士、斗士比起来，更经常地以低等级的怪物为对手，所以盗贼的练功时间比较长。在队伍战斗时，盗贼不可能充当肉盾的角色。在一对多的战斗中，能从敌人背后试着进行致命一击，或是用弓箭从远距离进行攻击。

⑩宝藏猎人。

宝藏猎人只注重于取得最大实际利益。他们的特性是具有多重能力，有时是最强的盗贼，有时是最强的谍报员，有时则是最强的杀手。在战争或冒险之中，危险可能就是这些潜伏在黑暗中的杀手。

在一般战斗时，宝藏猎人可说是拿着短刀的战士。他们的战斗模式或在团队中充当的角色，都类似于盗贼。在攻城战中，他们主要是给敌人带来伤害，在特定情况下会担任暗杀的角色。当敌人出现时，他们能瞬间提高回避率及移动速度，将逃亡的敌人歼灭。

⑪鹰眼。

鹰眼不用刀剑而选择长弓，是远距离战斗的最强战士。虽然他们一对一的近战能力比其他战士差，但是若能组成一个大军团，那么他们的恐怖只有经历过的人才会知道。

鹰眼是强化的盗贼，也可以说是拿弓的战士，所以他们的战斗模式跟团队战斗中担任的角色，很自然地跟拿弓的盗贼很相像。在攻城战中，鹰眼一对多的远距离射击，可以发挥很大的

功效。

⑫巫师。

巫师是不断研究并解开围绕世界能量之谜的人们。世上的能量来自“四大元素”以及光、黑暗，他们增强这些力量并加以结合，以便于使用。大部分的巫师都来自欧瑞的象牙塔，或是拜其为师的弟子。巫师可以使用中级的元素魔法、黑暗魔法及召唤魔法。

巫师是选择加强元素魔法、黑暗魔法及召唤魔法的法师。巫师的战斗模式基本上与法师类似，但召唤魔法、黑暗魔法与法师比起来则更有用。巫师也可使用与法师稍微不同的练功方法，例如召唤怪兽来当肉盾，或是通过吸取尸体的 HP 再转换成 MP。在队伍作战时，因为巫师不使用白魔法与辅助魔法，所以可以说是纯粹的攻击者。

⑬术士。

术士是专门研究四大元素魔法的法师。他们能熟练使用从天上降下火焰，或是射出冰矛等强力攻击魔法。他们使用的是最高水平的元素魔法。

术士是将元素魔法强化到极致的巫师，主要扮演远距离攻击者的角色。由于攻击力强大，因此能快速打倒怪物，但是自己却不容易防御敌人的攻击，因此术士一般不单独行动。在队伍中是最强大的攻击者，在其他战士挡住敌人的期间，他们可以给予敌人非常高的伤害值。反过来，保护他的战士也需尽心尽力。术士是攻城战中的“大炮”，能在远处发挥威力很强大的魔法以扭转战局。他们能一下子消灭聚在一起的一群敌人，或是集中攻击，一次消灭很强的单一敌人。

⑭死灵法师。

死灵法师是钻研黑暗力量的法师。他们希望让古代失传的黑

魔法复活。他们能自由地召唤尸体与灵魂，并剥夺生物的生命力，使用的是最终级的黑暗魔法。

死灵法师是强化黑魔法能力的巫师。黑魔法主要是让敌人弱化的间接战斗魔法。死灵法师单独行动时主要是让对方弱化，然后用召唤而来的不死生物将其消灭。死灵法师在团队作战中，给予敌人的是持续削弱性的魔法，例如让敌人中毒或减低敌人的攻击速度，以帮助整个队伍能更有效地攻击。尤其是在团队出征攻击头目级怪物时，特别能发挥威力。除此之外，他们也有很多魔法能在一对多的战斗中发挥威力。

⑮法魔。

法魔可以无中生有地召唤出拥有不同能力的生物，借用这些生物的力量来消灭对手。他们用的是最高水平的召唤魔法。

法魔是召唤魔法的专家。巫师衍生而来的法师系列大部分都很难单独行动，但法魔可以叫出能与自己等级相当的召唤兽协助自己战斗，因此也能单独行动。法魔在单独行动时有以下特征：玩家辅助召唤兽攻击、召唤兽辅助玩家攻击、两者同时攻击。为了发挥最大的效率，3 种方式必须取得平衡，这可根据召唤来的不同种类的召唤兽进行调整。在团队作战时，法魔可召唤出各种怪兽帮助队友，有些召唤兽可帮助队友补充 MP，而有些可以自行进行魔法攻击。若召唤防御力低但攻击力高的召唤兽，就可以补足攻击力不够的队友，也可以让防御力高的召唤兽来当肉盾。

⑯牧师。

牧师认为围绕世界的能量来自于神，所以通过神的力量来施展魔法。他们大部分属于某些宗教团体，但其中也有否定宗教组织而坚持自己信仰的人。他们的魔法大部分是用来帮助他人，但由于常进行职业上的朝圣或宣扬教义活动，所以也接受与怪物战斗的训练。他们能够使用中级的辅助魔法和恢复魔法。

牧师是选择白魔法和辅助魔法的法师。魔法上的攻击力并不强，主要是使用恢复魔法与辅助战斗魔法（提升战斗力或速度的魔法等）。单独行动时，牧师用魔法加强自己的能力，然后用轻装备对怪物进行攻击。当然，他们的物理战斗力比不上战士系列的角色，所以杀怪物的速度慢、HP也少。但是他们可以装备弓箭，在远处慢慢进行战斗，所以练功效率并不低。牧师使用的是白魔法与补助魔法，所以受到相当等级的队伍的欢迎。他们可以帮助队友加上防护盾，队友失血时也可进行治疗。当然，牧师在战斗时的攻击力要低一些。此外在队伍作战时，他们也可以使用催眠术等脱离危险的环境。

⑰主教。

主教是执行治伤及恢复奇迹的当代圣者。他们使用各种恢复系列的魔法，而且大多是宗教团体的高阶圣职者。但是也有些隐士不参与任何的宗教组织。与牧师一样，他们必须进行朝圣及宣传教义活动，时常到处旅行，所以受过与怪物战斗的训练，也能使用一定的武器与防具。他们能使用最高水平的恢复魔法。

主教是白魔法的专家。由于他们的职业特性是利他型的，所以比起单独行动，跟队伍在一起更为适合。队伍作战时，他可以保护其他队友脱离危险，所以各种队伍都很欢迎主教。在攻城战中，主教的恢复与复活魔法在维持战斗力方面，可起到很重要的作用。剑斗士与法魔的特殊攻击，也必须有主教的支持才施展得出来。

⑱先知。

主教的基本想法是帮助别人而不是伤害别人；相对地，先知为达目的，有时候也会不择手段。他们不只可以强化我军，还能够施展对敌人间接伤害的魔法。他们用的是最高水平的辅助魔法。

先知是辅助魔法的专家。辅助魔法是以强化己军为主要目的的魔法。先知与法魔是最适合单独行动的法师，可以携带重装备，用魔法强化自身力量后，再对怪物进行直接的物理攻击。在队伍中，先知因为能加强队友的能力而受到广泛欢迎。攻城战中可以整体提升己方的战斗力，因而显得非常重要。攻城战中没有受到先知帮忙的部队，跟有先知用适当的辅助魔法进行支持的部队比较起来，整体战斗力会有很显著的差异。

（2）精灵

精灵有柔软轻盈的身形、细长的双耳，是崇拜水之神的种族，热爱自然，并以身为水之生命体而自豪。精灵在巨人时代具有崇高的地位，然而随着巨人灭亡、力量时代的来临，其势力不再。现在，他们居住在大陆的少数森林中。精灵的肺活量大，比其他种族更擅长从高处跳跃落下。精灵聪明灵活，攻击、移动、施法速度都很快，命中力与回避力很高，惟独攻击力较弱。

①精灵战士。

精灵战士是一群为了保护同族和森林而锻炼战斗技能的初级战士。不断地进行肉体的锻炼以保护他们的森林以及其他精灵们，免受怪物、人类、黑暗精灵和其他敌人的伤害。主要成员是以身强体健及头脑清晰的年轻精灵为主，基本的战斗装备是刀和皮制盔甲，有时为了实习会远离森林做长途旅行。

精灵战士的战斗模式和人类战士类似，不过精灵战士的敏捷度要比人类战士高，移动速度及攻击速度快，命中力与回避力也很高，比较擅长打猎。精灵的缺点是攻击力较差，但可对自己施展回复以及攻击辅助魔法。精灵战士在使用休息回复 HP 的技能时，可缩短休息等候时间，所以在对自身施以辅助魔法后可以维持较长时间的续战力。

精灵战士属性的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
36	36	35	14	23	26	113	39	4	72
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
36	46	345	3	47	36	249	143	16950	

②精灵法师。

身着长袍，带着魔杖施法的精灵法师，在使用攻击魔法与回复魔法时，和人类魔法师是很类似的。他们为了保护大自然，不时借用精灵的力量来增强能力。

精灵法师的角色和人类法师是类似的，但精灵法师在特性上具有比人类法师更高的智能，魔法施展速度及移动速度都很快，擅长打猎。但在使用攻击魔法之时，就无法再施展黑暗魔法。

精灵法师属性的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
21	25	24	23	37	40	96	59	2	48
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
30	41	249/312	6	54	30	193/386	126	13350	

精灵的转职情况见下表。

<table>
<tr><th>初始职业</th><th>第一次转职（20级）</th><th>第二次转职（40级）</th></tr>
<tr><td rowspan="4">精灵战士</td><td rowspan="2">精灵骑士</td><td>圣殿骑士</td></tr>
<tr><td>剑术诗人</td></tr>
<tr><td rowspan="2">精灵巡守</td><td>银月游侠</td></tr>
<tr><td>大地行者</td></tr>
<tr><td rowspan="3">精灵法师</td><td rowspan="2">精灵巫师</td><td>元素使</td></tr>
<tr><td>咒术诗人</td></tr>
<tr><td>神使</td><td>长老</td></tr>
</table>

③精灵骑士。

精灵骑士着重剑术的学习，他们为提升自我的攻击力及防御力而不断地磨炼剑术。装备着精灵特有技术制作的米索莉制武器及盔甲。

精灵骑士的战斗模式和人类骑士类似，不同之处在于精灵骑士拥有种族特有的高敏捷值及自我恢复的辅助魔法。他们的移动速度是所有骑士中最快的，甚至在担任肉盾时也能矫捷地行动。

④圣殿骑士。

圣殿骑士是守护水源与森林的最高祭师团。由于敬拜水之神与森林之母，这些在黑森林中有着最高地位的精灵们因而得到圣殿骑士的封号。他们即使在部族会议中也有发言权。他们战斗时着重行使注重供需平衡的剑法，以及光与水之神的魔法。和圣骑士的职业类似，经常使用恢复魔法。

圣殿骑士最大的特点在于行使恢复魔法及辅助魔法的三次元召唤术。他们使用三次元魔法这一点和圣骑士使用的魔法相似点很多，因此圣殿骑士的战斗模式和圣骑士是类似的。

⑤剑术诗人。

剑术诗人是精灵骑士的成长型角色，使用晶体能量是家常便饭。晶体能量是一种支持能力，无论是在攻击、防御或恢复上都有很大帮助的法术。

剑术诗人也有一些与众不同的地方。以肉盾能力来说，剑术诗人具有圣殿骑士或圣骑士都不及的防御能力。像剑术诗人的吟唱技能，可以为队伍成员或血盟成员增加能力值，如果和一般辅助魔法搭配使用则效果更加明显。在组队打猎或攻城战中，剑术诗人可将此能力发挥得淋漓尽致。不过，剑术诗人虽然能在队伍打猎、血盟战中扮演相当重要的角色，但是单打独斗的能力与圣殿战士等其他职业相比要逊色不少。吟唱技能主要发挥在防御效

果，而剑舞技能主要使用在攻击效果上。

⑥精灵巡守。

由于精灵原本较善于用弓而不是使剑，因此大部分的战士都会选择成为巡守而非骑士。他们善于适应野外生活，特别是在森林内。基本的战斗装备是弓、短剑和衣着轻便的盔甲，以利于行动。

精灵巡守和盗贼是类似的。由于盗贼的敏捷值需要很高，所以精灵的能力是最适合盗贼角色的种族。精灵巡守在所有盗贼角色中惟一能够使用自我治愈术以及提升自身物理战斗能力的辅助魔法。但是，相对于盗贼能使用的职业特殊技能，精灵巡守就不如盗贼了。

⑦大地行者。

大地行者以矫捷的行动力及细腻灵巧的身手，在所有的战斗及冒险中游走，是一群无所不能的冒险者。他们和人类的宝藏猎人很相像，喜欢幽静的野外生活，而不喜欢城市的喧闹。

大地行者的战斗模式和人类的宝藏猎人很类似。由于大地行者的敏捷值很重要，所以他们的基本能力比宝藏猎人好一些。

⑧银月游侠。

银月游侠是喜好弓箭之精灵战士的成长型角色。当他们集体行动时，其攻击力远远超过人类的弓箭手。

银月游侠的战斗模式与鹰眼类似，但是银月游侠的敏捷值较高，虽然使用命中率较低的弓箭，但命中率还是比鹰眼高。

⑨精灵巫师。

精灵巫师是专门研究元素能力的精灵，世上的能量来自四大元素、光和黑暗，他们能增强这些力量并加以结合。精灵巫师可以使用中级的元素魔法、黑暗魔法、召唤魔法。

精灵巫师的战斗模式和人类巫师类似，不同的是使用的魔法

属性不同，召唤术的种类也不同。他们和精灵魔法师一样都能快速移动和攻击，但是魔法威力稍差，而且无法使用黑暗魔法。

⑩咒术诗人。

咒术诗人是将四大元素魔法之力发挥至完美的魔法师。他们能熟练使用从天上降下火球或是射出冰矛等强力攻击魔法，能使用最高等级的元素魔法。所有的精灵都重视能量的特性，在使用能量的态度上和人类术士的力量为重的方式有些不同。

咒术诗人的战斗模式和人类术士类似。他们和精灵巫师一样，可使用不同属性的魔法，可以快速移动，快速施展魔法。

⑪元素使。

元素使和人类的法魔很类似，但法魔是把力量当作外来的被创造物，而元素使则是把力量当作拟人化的自然奇迹，所以元素使对于召唤原理和召唤物之间的关系和法魔有相当大的差异。

元素使的战斗模式和法魔是很类似，只有在使用召唤术的能力上有些差异。

⑫神使。

神使认为世界的力量根源是神，是借神的力量来行使奇迹的魔法师。他们和人类牧师的能力相近，只是侍奉的神不同而已。

神使的战斗模式和人类牧师类似，不同在于神使有较快的移动及施法速度，另外使用的辅助魔法种类也不同。

⑬长老。

以伊娃为中心的水之信仰宗教中，处于最高位阶的精灵便称为长老，特性基本上和人类主教类似。

长老的特性介于主教和先知之间，但比较接近主教，他们可使用对己军有利的辅助魔法。在队伍中，若同时让主教及先知两者都参加，会造成人数负担时，选择长老比较有利，因为他们使用的辅助魔法以增强己军防御能力为主的较多。

(3) 黑暗精灵

黑暗精灵是跟随最初的水之神，但现为死亡之神的席琳的种族。原本黑暗精灵只是许多精灵种族中的一族，但是自从精灵与人类之战落败后，为了寻求打败人类的力量，在学习格兰肯的黑暗魔法过程中，误入了黑暗魔道。整体来说，黑暗精灵和精灵是非常类似的，但身材较高，有青灰色的皮肤和银色的毛发。

黑暗精灵的肺活量大，比其他种族更擅长从高处跳跃落下。其力量以及智力较高，攻击力强，但是体力与精神力却是所有种族中最弱的。

①暗精灵战士。

暗精灵战士是一群为了捍卫森林与自己种族，而将怪物及其他所有种族都视为敌人的偏激战士。他们非常重视体能的锻炼，主要成员是身强体健、头脑清晰的年轻黑暗精灵们。基本的战斗装备是刀和皮制盔甲。有时为了进行训练，黑暗战士们也会远离森林做长途旅行。

黑暗战士特性和人类战士类似。不过黑暗战士拥有比人类战士更高的攻击力，可以使用黑暗魔法中的自我辅助魔法。此外黑暗精灵的敏捷度较高，攻击速度快，因此整体攻击力甚强，惟一的缺点是体力较差。

暗精灵战士的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
41	32	34	12	25	26	107	39	4	72
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
35	45	342	3	47	35	226	139	18300	

黑暗魔法师和精灵魔法师类似，身着长袍，带着魔杖施法，会使用基本攻击魔法与恢复魔法。黑暗魔法师是为了要成为力量

强大的魔法师而不断努力的实习魔法师。

与所有种族的魔法师相比，黑暗魔法师的魔法攻击力最高，攻击速度也较快，弱点是 MP 的恢复速度较慢。

黑暗魔法师的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
23	24	23	19	44	37	95	58	2	48
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
29	41	247/309	7	53	29	158/316	125	13800	

暗精灵的转职情况见下表。

<table>
<tr><th>初始职业</th><th>第一次转职（20 级）</th><th>第二次转职（40 级）</th></tr>
<tr><td rowspan="4">暗精灵战士</td><td rowspan="2">沼泽骑士</td><td>席琳骑士</td></tr>
<tr><td>剑刃舞者</td></tr>
<tr><td rowspan="2">暗杀者</td><td>深渊行者</td></tr>
<tr><td>暗影游侠</td></tr>
<tr><td rowspan="3">暗精灵法师</td><td rowspan="2">黑暗巫师</td><td>暗影召唤士</td></tr>
<tr><td>狂咒术士</td></tr>
<tr><td>席琳神使</td><td>席琳长老</td></tr>
</table>

②沼泽骑士。

沼泽骑士是着重于修习剑术的黑暗精灵战士。他们为提升自我的攻击力与防御力而不断磨炼剑术。他们都随身装备使用黑暗精灵技术制作的米索莉武器及盔甲。

沼泽骑士的战斗模式和人类骑士类似，但沼泽骑士的攻击力较高，伤害敌人的技巧及魔法也较多。

③席琳骑士。

席琳骑士虽然整体看来和精灵的圣殿骑士很类似，但是他们和使用光之魔法的圣殿骑士不同，他们擅长的是黑暗魔法。

席琳骑士最大的特点是使用黑暗魔法，并能召唤晶体。召唤晶体的魔法和暗骑士所使用的魔法很相似，所以席琳骑士的职业类型和暗骑士相去不远。

④剑刃舞者。

剑刃舞者和人类剑斗士有许多相同的地方，他们主要使用的武器都是利刃类的兵器。剑刃舞者的攻击力虽强，但体力相对弱一些。

剑刃舞者的战斗模式和剑术诗人很类似，不同的是剑术诗人主要使用的是提升防御能力的辅助魔法，而剑刃舞者则是使用提升攻击能力的辅助魔法。

⑤暗杀者。

黑暗精灵原本喜欢用的就是弓而不是刀，因此战士们大部分都是暗杀者。他们是一群使用弓和短剑，穿着轻便的盔甲，深藏不露的战士。

暗杀者的战斗模式和盗贼很类似，不同的是暗杀者的攻击力较高，伤害敌人的技巧及魔法也比较多。

⑥深渊行者。

深渊行者凭借着矫捷的身手及细腻灵巧的行动在各种的战斗及冒险中周旋，他们是无所不能的冒险者。他们和人类的宝藏猎人或精灵的大地行者很相像，但是在暗杀方面的战斗技术更为突出。

深渊行者的战斗模式和宝藏猎人很类似，不过深渊行者的攻击力较高，但相对的体力较差。

⑦暗影游侠。

暗影游侠是擅长弓箭之黑暗精灵战士的成长型角色。当暗影游侠们集体行动时，他们的攻击力是完全超乎想像的。

暗影游侠的战斗模式和鹰眼很类似，但是暗影游侠的攻击力

较高，体力较差。他们会利用远距离攻击的优势来避免与敌方正面接触，所以不管是打猎还是攻城战，都会发挥出极佳的攻击效果。

⑧黑暗巫师。

黑暗巫师是专门研究元素力量的黑暗精灵，世上的能量来自四大元素、光和黑暗，他们将这些力量增强并结合，以便于使用。他们可以使用中级的元素魔法、黑暗魔法以及召唤魔法。

黑暗巫师的战斗模式和一般巫师很相似，但是所使用的魔法属性不同，召唤术的种类也不同。他们和黑暗魔法师一样，魔法的威力强，但 MP 恢复速度比较慢。

⑨狂咒术士。

狂咒术士是将四大元素魔法之力发挥至完美极致的魔法师，他们能熟练使用从天上降下火球或是射出冰矛等强力攻击魔法。狂咒术士可以使用最高等级的元素魔法。

狂咒术士的战斗模式介于术士和死灵法师之间，但他们是以攻击魔法为主，黑暗魔法为辅。

⑩暗影召唤士。

暗影召唤士是和人类的法魔、精灵的元素使很相似的召唤者，他们会召唤邪恶精灵来协助自己。

暗影召唤士的战斗模式和法魔是很类似的，只是在使用召唤术的种类上有些差别而已。

⑪席琳神使。

席琳神使认为世界的力量根源来自于神，他们是借助神的力量来发挥奇迹的魔法师。他们和人的牧师、精灵神使的能力差不多，只是侍奉的神不同而已。

席琳神使的战斗模式和人类牧师很类似，不过他们使用的辅助魔法种类不同。

⑫席琳长老。

虽然同为神的侍奉者，但席琳长老为了达到目的会不择手段。他们为了强化己方力量，会行使让敌方间接受到损害的魔法。席琳长老可以使用最高等级的黑暗魔法。

席琳长老的特性介于主教和先知的中间，但比较接近主教，因此他们也具有对己军施展辅助魔法的能力。在组队作战中，若同时让主教及先知两者都参加会产生很重负担时，选择席琳长老就比较有利了。席琳长老所使用的多半是增强己军攻击能力为主的辅助魔法。

（4）半兽人

半兽人是火之种族，是神所创造的种族中拥有最强健肉体和精神力的生物。巨人灭亡之后，他们的势力不断延伸，继而成为大陆版图上最强的种族，但最后为精灵与人类的联合军所败。目前居住在大陆北方的严寒地带。

半兽人对毒和疾病的抵抗力特强，体力与精神力特高，并且恢复速度快。但是，半兽人敏捷度、移动速度、攻击速度及魔法施展速度都很慢，并且命中率与回避率都低。

①半兽人战士。

所有年轻的半兽人不论性别都要接受战士的训练，半兽人战士拥有种族特有的强大攻击力和体力，经过特别的训练，使用两刃剑和钝器作为武器，偶尔也使用拳刃等强化拳头威力的武器。半兽人不爱穿盔甲，而是在重要部位具有咒术效果的文身。

半兽人战士的战斗模式和人类战士类似，但体力、恢复力都特别高，所以很适合刚入门的玩家选用。不过，由于半兽人战士敏捷度很低，因此攻击跟移动速度都慢，命中率与回避率也很低。

半兽人战士的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
40	47	26	12	18	27	133	39	4	72
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
31	42	318	2	48	31	226	121	18000	

②兽人法师。

半兽人法师是火之神殿中的见习祭司。他们与半兽人武者不同的是，后者是从力量特强的战士中甄选出来的，同时接受祭司与战士的训练，而半兽人法师则是从小就在神殿中接受祭司训练，学习的不只是力量与火之神的教义，还包括半兽人文化特有的咒术。当然他们毕竟还是半兽人，受过基本的战斗训练。

半兽人法师虽然是法师，但主要还是以健壮的体魄、强大的攻击力来进行战斗。他们能用魔法让敌人的生命力下降并加以杀害。如果自己生命力太低，还可使用吸收敌人生命力的魔法。

半兽人法师的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
25	31	20	21	31	42	105	60	2	48
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
30	41	249/312	4	56	30	129/259	124	14700	

半兽人的转职见下表。

初始职业	第一次转职（20级）	第二次转职（40级）
兽人战士	兽人突袭者	破坏者
	兽人武者	暴君
兽人法师	萨满巫医	霸主
		战狂

③兽人突袭者。

兽人突袭者是相当注重锻炼武器技能的战士。他们是半兽人一族的战斗主力。兽人突袭者的战斗模式和人类斗士类似，但他们更常使用的是体力方面的技能。

④破坏者。

破坏者是由半兽人中经验老到的战士所组成。他们拿着巨大的刀或斧站在队伍前锋，战斗开始后会丧失理性，战斗到累倒为止。由于这种面对敌人毫不畏惧的作战方式，使他们得到了破坏者的称号。

破坏者基本上是半兽人突击者的成长型角色，战斗模式与佣兵类似，也可以当做不是双手持剑的剑斗士来使用。

⑤兽人武者。

半兽人的宗教会从半兽人战士中选取不喜欢使用武器，而偏好使用肉体力量的人当作祭司来训练。在以火神为中心的半兽人宗教体系当中，阐述力量与火之神的祭司们不使用武器，而是拼命学习如何运用拳法来发挥肉体的终极力量。

兽人武者的特征是使用拳刃进行快速攻击。他们拥有能够集气攻击敌人的技能，也有能使敌人弱化的技能。他们单独行动时穿着轻装备并绘以文身以提高回避率，再持续给予敌方大量的物理性直接伤害。若能使出野兽能力转移的技能，则对战斗相当有帮助。在队伍中他们并不适合当肉盾，主要任务是对敌方造成伤害。

⑥暴君。

火之神殿中最强的祭司拥有与破坏者相当的实力。因为如果他们的实力没有比下头的人强，是不可能阐述力量之道的。他们只使用辅助拳头破坏力的武器，防具也只使用轻装备及文身护持。

暴君是半兽人武者的成长型角色，战斗模式也与半兽人武者类似。

⑦萨满巫医。

萨满巫医使用火神的奇迹来加强己方的战士，提升己方的战斗力，同时也用诅咒残害敌方。有巫医在的半兽人部队是最可怕的军团。

半兽人巫医是半兽人法师的成长型角色，基本的战斗模式与半兽人法师类似。如果队伍中的巫医等级提升，则团队战斗力将变得很强大。巫医能够使用辅助的恢复性魔法，战斗中也能够使用让敌人陷入异常状态或持续性损害的魔法，有时也以直接的物理性攻击来支持队友。他们也有用于血盟成员的辅助魔法，但这种魔法并不十分有用。

⑧霸主。

霸主是从半兽人巫医中选出的族长候选人，在半兽人一族中，他们最适合领导血盟，并能使用支持自己盟友的强力魔法。

霸主是特别擅长血盟战的职业，他们大部分的魔法都是支持盟友用的。他们有范围广泛的魔法，能够一次让许多敌人的能力下降，在盟战中相当实用。

⑨战狂。

半兽人的魔法体系中的“战歌”是音乐形态的特殊魔法。战狂是为了学习这种魔法而经过特殊训练的巫医。他们利用具有强大魔法效果的歌曲治疗己方军队，提高士气，并对敌军进行诅咒。

如果说霸主的重点在辅佐血盟的战斗，那么战狂注重的是支持队伍。基本的战斗模式与半兽人巫医类似，是队伍中不可或缺的帮手。

(5) 矮人

身为大地种族的矮人，是个充满创造力的种族。他们不但体力好，而且还拥有超高水平的手工艺技能。在巨人灭亡后，一向有依附强权习性的矮人，此刻却成了被其他所有种族唾弃、独立独行的种族了。然而，矮人的组织能力超强，自然在世界中形成一个强而有力的社会架构，即使是在人类成为大陆霸主后，矮人仍然以他们的经济能力和组织能力影响着整个大陆。矮人的职业是以大量收集材料的收集者和将材料加工的工匠面目出现的。

与其他种族比较起来，矮人更擅长积累财产，而且能背负的重量较大。矮人没有明显的特殊特征，但在体力上略高于其他种族一筹。

①矮人战士。

所有的矮人在成年之后都会加入矮人职业公会，公会内的每一位矮人在初入会时都会有一段当学徒的时期。在这个时期里，矮人学习各式各样武器、防具、道具以及攻城兵器的制造方法，当然也包括制造这些物品材料的收集方法。

矮人战士跟其他战士角色是截然不同的，他们并非单纯地打猎升级，矮人战士的主要能力是从怪物手中夺取物品，加工后再贩卖出去。也就是说，如果其他角色从怪物身上取得的经验值与得到的财富之间的比例为 5∶5 的话，矮人战士则是 2∶8，以富有的财产来提升装备，是比较容易晋级的。其实在打猎场上，矮人战士是和人类战士类似，而在盟战或是组队时能以他丰厚的财力为后盾，扮演肉盾的角色。

矮人的基本数值见下表。

STR	CON	DEX	WIT	INT	MEN	HP	MP	PATK	PDEF
39	45	29	10	20	27	129	39	4	72
Acc	Crit	PSPD	MATK	MDEF	ER	MSPD	速度	负重	
33	43	327	3	48	33	203	125	17700	

半兽人的转职见下表。

初始职业	第一次转职（20级）	第二次转职（40级）
矮人战士	收集者	赏金猎人
	工匠	战争工匠

②收集者。

矮人职业公会里主要分为两大职业，收集者便是其中之一。他们为了收集制造物品所需的各种材料，在大地上旅行冒险。为了提高收集物品材料的效率以及能力，也会接受战斗训练来应付危急的情况。

收集者是因矮人战士经常搜集猎物尸体中的物品，逐渐形成的一种职业。如果不看他以搜集尸体物品的手法来赚钱，那收集者的战斗模式和矮人战士基本相同。

③赏金猎人。

赏金猎人是那些物品收集技术高超、连龙鳞也拿得到手的老手们的称号。像这些已晋升至高超境界的收集者，最基本的收集工作当然没得说，有时候他们还会在物品制作的各类商业活动中（通路、买卖……）扮演前线指挥的角色。

赏金猎人是收集者的成长型角色，他们和收集者差异不大，主要在于收集材料的能力不同。

④工匠。

工匠并不像收集者或赏金猎人那样在外冒险，他们只是待在工房里，将他人收集来的材料制造成物品。在遇到战斗时，会使用自己制造的攻击型机械进行防卫。

工匠的主要工作是将矮人战士搜集的物品制作成道具，逐渐形成的一种职业。除了工匠的制造技能外，他们的战斗模式和矮人战士类似，战斗目的都是获得战利品并制造转卖成钱财，区别

在于工匠能够使用自己制造的机械来战斗。和矮人战士相比较，工匠更像是能使用召唤术的魔法师，可以将他定位在介于法魔和剑斗士之间的角色。然而和法魔不同的是，由于工匠自身的攻击力及防御力都有一定水平，因此工匠不需要躲在制造的机械后面，而是站在最前线一同作战。

⑤战争工匠。

如果工匠制造出受到肯定的名器时，便会得到大师的封号。所谓的大师是指能够制造出一般工匠无法完成的物品之名匠，特别是能够造出在攻城战中所必备的攻城兵器。他们往往成为各领地的领主所不可或缺的主角。

战争工匠是工匠的成长型角色，他们的战斗模式和工匠差异不大，但是一旦晋升到这个阶层，战争工匠在攻城战中所扮演的角色和能力便重要了许多，甚至可以使用攻城兵器协助作战。战争工匠在一般战斗中使用攻城兵器时，并不会发挥太大效果，但如果用在攻城战时，攻城兵器却比任何召唤术更具威力。

二、游戏操作

1. 狩猎

游戏一开始是出现在安全地带的村落神殿等地方，但你开始在《天堂 II》的世界漫游时，会遇见许多怪物。点一下怪物后，光标就会转换为刀状的图标，这时就可以攻击了。这时再点一次就会靠近怪物并进行攻击。也就是说，点选两次就能攻击。一旦开始攻击，只要不移动就会连续攻击。战斗时随时要注意自己的HP和怪物的HP，才会减轻被打败的危险。

(1) 经验值的取得和等级的提升

打死怪物，就可以取得一定量的经验值。角色信息窗口会显



示目前的经验值。它位于画面上方左边的 HP/MP 条的下面。经验值条若填满时，就会往上升一级。打倒的怪物等级越高，所得到的经验值也就越高，但相对的危险会加大。

（2）道具的捡拾和使用

打败怪物时，怪物持有的道具和金币就会掉落地上。将光标移到道具和金币上，就会出现手状的图标，表示可以捡取，只要点一下就能捡到道具。得到的道具和钱，可以在物品窗口确认。在动作窗口（Alt+C）中可把捡取动作拖移到快捷键的字段上，再按快捷键来捡取道具，这样会更方便些。

只要点选画面右下方背囊形状的图标，就可开启物品窗口，或按 Alt+I 键就能看到捡到的道具。在物品窗口中点一下道具，

就可以看到说明，点两次就可以装备或使用道具。

（3）道具的装备和解除

开启物品窗口就能检视角色所拥有的道具，这时选择武器和防具就能看到其装备的说明，点选两次就可以装备武器和防具。装备的道具也可以在物品窗口目录上方的装备窗口确认。同样，携带的装备点选两次就可以解除携带。

（4）利用武器的攻击

以战士来说，一般主要以近战的战术来进行战斗。点选目标，选择后再点一次就可以攻击。刀、剑、盾类主要使用在近战上。持有弓箭时，就可以在一定距离之外自动发射攻击。弓箭会消耗箭和 MP，但是箭的威力可以说超越魔法又具有相当的威慑力。与魔法不同的是，准备射箭时无法取消。攻击一次后，可以立刻移动，进入延长战，所以可灵活运用连打带跑的战术。

（5）利用魔法的攻击

以法师来说，利用魔法进行攻击的方式还是最有效率的。首先把自己具有的攻击魔法放到快捷键字段上。然后点选要攻击的对象，选择目标后按下快捷键，就可以使用魔法攻击对手。魔法具有强大的攻击力，要注意的是，如果连续使用魔法时，不仅会出现一定时间的延迟，魔法使用中也不能移动，而且在施法中受到攻击，魔法就有可能被中断。因此利用魔法攻击时，最好也运用连打带跑的战术。

在《天堂 II》中，攻击其他游戏中的角色，角色名称就会暂时转为紫色。而攻击紫色名称的角色，也会同样变成紫色。攻击了紫色名字的人物并杀死对方获胜时，并不会遭受惩罚。但是如果杀死了不是紫色角色的人物，就会成为犯罪者。

犯罪者的名字会变红，村落的警卫看到犯罪者就会攻击。并且犯罪者也无法在商店购物，死亡时掉落道具的几率也很高。如

果要把性向值再降回 0，就要猎杀与自己的等级相近的怪物。跟自己等级相差很多的怪物，就算猎杀再多，还是无法降低性向值。

（6）技能和魔法的取得

猎杀怪物时，可以取得经验值和 SP（技能点数）。而 SP 是学习技能时最需要的属性，点数不够是无法学习技能和魔法的。

盾牌类的使用方法是：就算装备了盾牌，也不能直接提升防御力。但是用盾牌防御成功时，可以依靠盾牌的防御力来减少伤害。不过，装备盾牌后动作比较不灵敏而回避力也变差。

（7）药水的使用

就算服用了药水也不是马上就可以恢复 HP 的，而是需要一段时间慢慢来恢复。所以在战斗开始或打斗中，可自行判断是否预先服用药水。

（8）魔法的使用速度

魔法师只有在佩带魔法师专用袍子和裤子时，魔法施展速度才会变快。如果穿上战士系列的防具，虽然防御力会提高，但是魔法施展速度会变慢。



(9) 道具的掉落

角色死亡时，其身上某些道具会以一定的几率掉落在地上。如果角色的性向值越高，道具掉落的几率也会随之提高。

2. 天堂的任务

任务指的是有报酬的行为，完成任务可以获得相应的经验值、金币、道具等的酬劳。等级越高就有更多符合等级的任务可以执行，完成任务所获得的报酬能够使游戏进行更加顺利。

《天堂 II》有相当多的任务，通常以内容区分为送达和打猎任务，依照重复次数可分为一次性任务和反复性任务。

送达任务：将 NPC 指定的东西送达到其指定的 NPC 那里。虽然执行容易，有时还要跑很远的路才能完成任务。

打猎任务：将 NPC 指定的怪物打倒后，送达证明文件，或是取得道具，可以单独进行打猎。但是在高等级时，通常需要取得血盟或伙伴的帮助才能完成。

一次性任务：执行一次就完成的任务。

反复性任务：可持续获得酬劳而反复执行的任务。与 NPC 对话后，决定是否要继续。

以下是等级 5 以下可执行的一些任务。寻找下列的 NPC 对话后，则可开始进行任务。他们会给予该任务应得的酬劳。

试练名称	种族限制	开始级数	开始之 NPC 及场所	奖赏物品
情人的信	无	2	达灵/说话之岛村庄	金币
女人的心	精灵、人类	2	阿路基恩/精灵村庄	体力治愈药水
寄送物品	无	2	警卫阿诺德/说话之岛村庄	金币
大海的祭品	无	2	洛克斯威尔/说话之岛村庄	金币、经验值

续表

试练名称	种族限制	开始级数	开始之 NPC 及场所	奖赏物品
温达伍德的行踪	无	3	警卫阿贝罗斯/说话之岛村庄	体力治愈药水、金币
不法的买卖	无	5	仓库管理员沃尔朴豪德/说话之岛村庄	金币
娜鲁帕的托付	精灵	3	娜鲁帕/妖精村庄	体力治愈药水、经验值
生命树的果实	精灵	3	安德莉亚/精灵村庄	金币、经验值
席琳的狩猎祭	黑暗精灵	3	哨兵尼尔西亚/黑暗精灵村庄	体力治愈药水、经验值
黑暗弥撒	黑暗精灵、人类	2	深渊祭司安德理亚斯（无场所）	金币、经验值
后勤补给	黑暗精灵	3	哨兵洁妮恩/黑暗精灵村庄	金币

3. 游戏组队

（1）组队

《天堂 II》有多种形态的战斗方式。虽然几乎所有职业的玩家都能单独行动进行练功以提升等级，即 Solo，不过不同种族的职业结为伙伴，同心协力一起向前进，更容易达到练级的目的。

（2）组队相关界面

与队伍有关的功能大部分可在“动作指令”的“队伍动作”中找到。通过这里的选项，可以简单地与其他玩家成为队友。尤其利用“找寻队友”功能，可以快速地搜寻离自己很近、等级又很类似的伙伴。

一旦成为队友之后，就可以通过队伍频道进行队员间的对

话。点选交谈频道中的“队伍”或在“全部聊天频道”输入“#”后，即可使用队伍频道进行对话。

成为队友之后，自己的 HP/MP 条下方会出现属于自己队友的 HP/MP 条。此时不必直接点选人物，点选此 HP/MP 条就可以选择该队友。若在此 HP/MP 条点选 2 下，自己的角色会移动到该队友所在的位置（如果队友离得很远就不能使用这个功能了）。在画面右上方的雷达上也会以绿色的小点表示出队友的位置。

（3）组队的相关规则

《天堂 II》中的队伍组成也是按照一定的规则进行的。这些规则对玩家来说可能会有些不太容易了解，但是了解透彻后却能带给组队者不少的额外效益。因此玩家们虽然可以单打独斗，但是却远比不上组队时的便利。以下为组队时的相关规则。

①一个队伍最多可以容纳 9 个玩家。

②成为队友后，每当打倒怪物，队伍中每多一位队员就会多产生 7%的额外经验值。所以以 9 人的队伍来说，就可配得 63%左右的额外经验值。

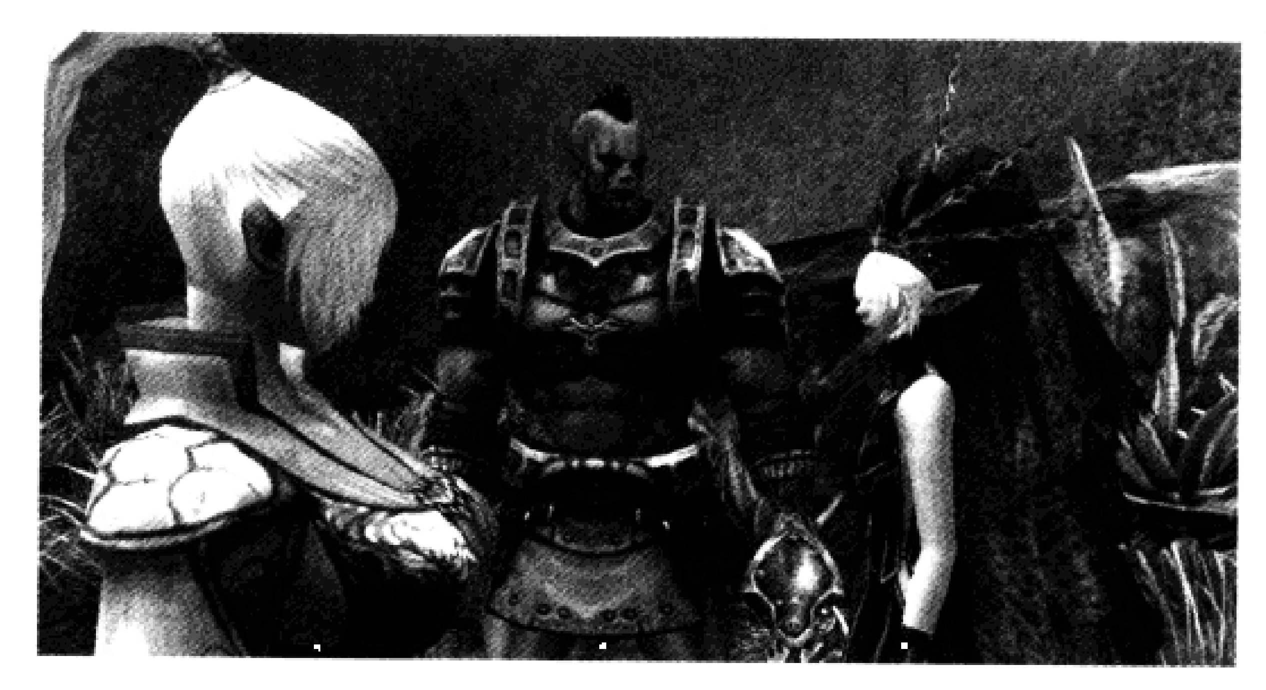
③从打倒的怪物身上掉出来的道具，不受 15 秒规则的限制，队友可以直接捡拾。

④死掉的队友，无法分配到经验值与金币。这时，本来要给他的经验值以及金币会自动消失。

⑤战斗时离死亡怪物太远的队员，无法分配到该怪物的经验值与获取的金币。这时，本来要给他的经验值以及金币会自动消失。

（4）基本组队方法

《天堂 II》中不同职业的角色成为队友就有不同的游戏方式。队伍中角色越多元化，游戏变化就越多。这里所说的以人物角色



为主的基本队伍组成策略只是基本的战略方式，更佳的战略组合还得靠临场发挥。

①领导人。

《天堂 II》组队冒险的方式相当灵活，其中领导人扮演的是带领队伍移动的角色。队伍领导人要决定下一个攻击目标然后移动，其他队员们就会跟着移动。因此队伍领导人需要充分掌握自己队员的战斗力和特性，再来决定攻击的目标。所以领导人需要有足够的判断力和观察力，注意周围是否有合适的目标可以战斗，并能慎重考虑伙伴的安全。领导人通常是由最初建立队伍的人所扮演，但是最好还是由速度快、可以远距离攻击的人担任，例如精灵种族或魔法师。此外，拥有挑拨敌人这种技能的玩家也颇适合扮演领导人的角色。

②防御角色。

防御角色的人物所扮演的是队伍的肉盾，通常是防御力较高的骑士系列人物执行这个任务。人数较少的队伍通常由一人担任防御角色，人数多时，可由两人轮流担任。简单来说就是成为怪物的攻击目标，好让其他队友专心攻击。对肉盾来说，最重要的是注意自己的 HP，以及为了不让怪物去攻击其他队友，需要持

续对怪物施加伤害。他们的技巧好坏，会直接影响队员们的续战能力以及休息等待的时间。

③攻击角色。

担任攻击角色的玩家只负责一样工作，就是设法对怪物施加尽可能大的伤害并最终将其击倒。攻击力强大的斗士或有致命杀伤力的盗贼，以及施展攻击系列魔法的魔法师，都很适合扮演这个角色。这个角色要避免在初期对怪物施加太多伤害而造成怪物攻击自己，因为负责攻击的角色通常防御力并没有肉盾那么高，很容易造成队伍中负责恢复角色的队友忙于治疗而白白浪费 MP。

④恢复角色。

恢复角色的队友具有医治别人的技能和魔法，其首要任务是施展医疗技能使队友不致死亡。扮演恢复角色的玩家必须像队伍领导人一样，充分掌握自己伙伴的战斗力和防御能力，在危险时要决定先医治谁，队友才会平安。这种判断力具有一定难度，对扮演恢复角色的玩家来说多少是个挑战，如何分配及管理自己的 MP，对整个队伍的胜负有很重要的影响。

⑤补助角色。

扮演补助角色的玩家，必须具有强化我方的队友或减弱敌方怪物能力的技能。战斗的怪物等级越高，扮演补助角色的人物也就越重要。

4. 血盟基本说明

血盟是《天堂》系列中著名的社群系统，而《天堂 II》在这方面拥有更多的功能，包括被赋予的地位以及权力等等。创立血盟虽然容易，但要维持血盟的存续，不仅要靠血盟的君主，而且血盟成员也要尽全力来维持，否则血盟的创办人有可能被处罚。

（1）创办血盟

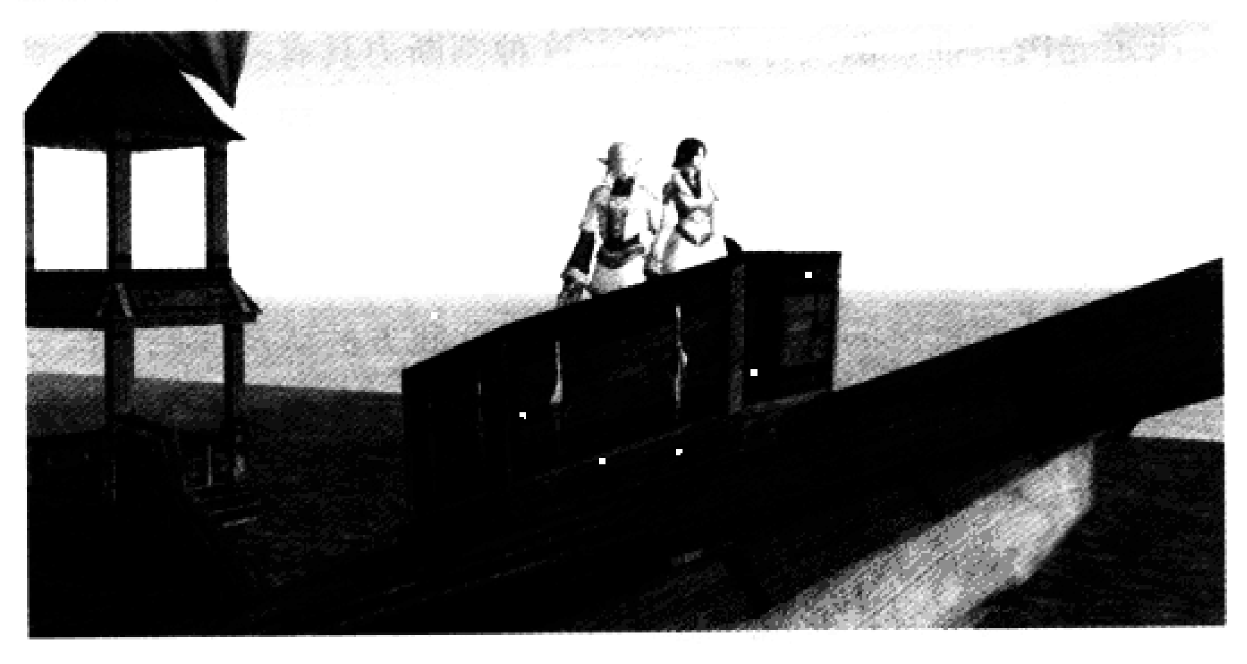
等级10以上的各式人等都有资格创办血盟。创办时可向办理血盟事宜的NPC申请成立血盟。血盟的名字中不能含有空格或特殊文字，但可以使用中文、英文、阿拉伯数字，中文名不超过8个字，英文不超过16个字母。

（2）血盟构成

血盟是由血盟盟主（一般称为“盟主”）和其他多位血盟成员所组成。初创时期可以招收10名血盟成员，之后可以由血盟的技能来扩编盟员，最多时可达40名。

（3）脱离血盟

血盟成员不需经过血盟盟主同意就能自行决定脱离血盟，脱离后5日内不可以再随便加入其他血盟，但可以自行创立新的血盟。若是血盟盟主脱离了自己的血盟，则该血盟形同自行解散，血盟盟主将会遭受处罚。



（4）血盟解散

血盟盟主可以不经由血盟成员同意自行解散血盟，但是和创血盟时一样，要向NPC申请才可完成解散动作。一旦解散血盟，该血盟盟主就会如同死亡一次那样，失去等量经验值，并且在

10天内无法再创新的血盟。血盟一经解散，原血盟所累积的技能等级和名声值也会一并消失。解散血盟需要7天才能算是真正解散。所以在真正解散之前，血盟技能虽被限制使用，但血盟频道、血盟留言板的功能还可以正常使用。另外，在血盟战开打期间，不可以申请解散血盟。血盟功能见下表。

等级	发展阶段	功能
0	创立血盟	加入血盟成员、开除血盟成员、解散血盟、管理血盟频道、委任代理人、执行血盟任务
1	基本功能和共有功能	使用血盟仓库、管理血盟仓库、血盟公告增加成员总数、执行血盟任务
2	血盟根据地	参加根据地投标、拍卖血盟根据地、设置根据地设施、管理血盟根据地、增加成员总数、执行血盟任务
3	血盟宣扬及政治参与	登记血盟徽章、赋予成员封号、血盟战申请、血盟仓库存量增加、设置血盟房屋设施、管理血盟房屋设施、增加成员总数、执行血盟任务
4	攻城	根据地及城堡的占领、设置攻城阵地、统治者封印、设置城池设施、管理城池、增加成员总数、执行血盟任务
5	完善的血盟	创立同盟、退出同盟、设置血盟房屋设施、增加成员总数、执行血盟任务

(5) 血盟等级要求

目前血盟最高等级为4级。各级别血盟的要求如下表。

等级	要求（技能点数/金钱）	
1	30000点	650000天堂币
2	150000点	2500000天堂币
3	500000点	血盟之证＊
4	1000000点	1000000天堂币

血盟之证是由 Boss 级怪物“血后（Bloody Queen）”掉落。

（6） 血盟战之条件

血盟技能等级 3 以上的血盟，才有血盟战宣战资格（不包括攻城），而接受宣战之血盟的血盟成员要有 5 人以上。

同盟血盟不可互相宣战；正在进行血盟战的血盟，在结束战争前不可再向其他血盟宣战，但是可以接受其他血盟的宣战。

（7） 血盟战的顺序

可以先对想要挑战的血盟提出宣战。只有在对方血盟盟主接受宣战时，宣战才算生效。可以利用指令或血盟控制接口来宣战。

对方血盟在接受宣战后，战争会立即开始。若遭到拒绝，战争便不会展开。

（8） 血盟战中的状况

交战的血盟成员在角色上方会出现血盟记号。

行使于敌对血盟成员的基本动作，变更为“攻击”（即不需按 Ctrl 键来设定攻击）。

两血盟间的血盟成员，可以在不会遭受惩罚的情况下进行 PK。战争输赢和血盟成员的个人生死无关，可以一直持续到战争结束为止。

血盟战争中，警备兵将不会介入。

在战争中死亡时和一般死亡情形一样，也会下降经验值。

即使战争还没结束，当个人处在极度危险的情况时，可以选择“个人投降”。选择“个人投降”的角色会受到死亡一次的经验值下降的惩罚，而换取脱离战场。可用指令或及血盟接口来进行个人投降。

正在进行血盟战的血盟不可申请解散。

(9) 血盟战的胜负

只要符合下列一项以上的条件，战争便会结束：有一方血盟盟主死亡；有一方血盟投降；有一方血盟提议结束战争，而对方血盟接受其要求时；血盟盟主以外的所有血盟成员都选择个人投降时。

战争开始 2 小时后，如果哪一方都没有达到胜利条件，则以平手结束该次战争。

双方血盟同意终止战争。没有一方胜出时，可由血盟盟主向对方申请停战，若对方同意即可结束战争。

(10) 血盟战结果

不论输赢，宣战的血盟及接受挑战的血盟，在之后的 5 日内不可再向其他血盟宣战。

血盟投降时，血盟主则视同死亡 1 次，减少的经验值与死亡相同。

(11) 血盟情报

自己目前所属的血盟或是在之上的同盟，其相关情报可以通过血盟接口的血盟情报窗口中取得。在这个窗口中清楚地标示出血盟盟主、血盟技能等级、现在血盟状况、可使用的权限、现在接触中的血盟成员及其等级。非自己所属的血盟情报可利用指令来取得。血盟盟主、血盟技能等级、城或根据地的拥有与否等情报，则要视该血盟盟主是否愿意公开而定，但是血盟状况是无条件开放查询的。

5. 攻城战

攻城战是《天堂 II》的呕心沥血之作，攻城的整个过程充满了惊奇和趣味。具有血盟技能等级 4 以上的血盟如果占有了城池，不但名利双收，还可拥有税金调整、政治活动等相当大的权力。

（1）攻城时间

攻城时间只有城主可以决定，向侍从长 NPC 申请即可完成。只可设定一次攻城时间，设定后无法再变更。

占有城池的领主在占领城池后 24 小时内，要指定下一次攻城的时间。如果未做确认，系统会自动将攻城时间设定为占领城池后两周的同一天晚上 10 点开始。城池在下一次攻城时间开始前不会受到任何攻击伤害。下一次的攻城日期为占领城池后的下下星期六及星期日的其中一天。也就是说，占领城池的血盟至少可以安全占有城池 15 天。

（2）攻城战准备



想在攻城战中占领城池者，需先登记参加攻城战。攻城战参加的单位是血盟单位。只有血盟盟主可以登录（要在该城领主决定攻城战开战后才能登录）。攻城战登录要在攻城开始 24 小时前完成。参加时要向城外的禁卫队长 NPC 或城内的侍从长 NPC 申请（完成参加登录后，若要取消仍要向同一位 NPC 申请才行）。

（3）攻击方登录

血盟盟主必须有“参加攻城”的血盟技能等级 4 的血盟技能。如果选了 NPC 中的“登录参加攻击方攻城”时，除了简单的确认动作外，还会另外列出攻击方的成员名单。

（4）防御方登录

占有城池的血盟同盟当然会帮忙防御该城主的血盟，但这些

同盟血盟也要先做登录动作。与攻击方的血盟相同，参与防御方的血盟也需要拥有“参加攻城”的技能。想要以防守方参加攻城战的话，要选择 NPC 中的“申请参加防守方攻城”（还是需要城主允许后才能参加）。城主在攻城 24 小时前可开始对该名单进行确认，确认参加防守方的成员名单。防守方成员名单在这段时间里可变更。

获得城池的血盟即使未作登录动作，系统也会自动将其列入攻城战名单中，城主亦无法从名单当中删除防守资格。

（5）攻城的初始阶段

游戏刚开始时，是由 NPC 血盟占有城池。按照攻城战守则规定，玩家如果除去了 NPC 血盟而占有城池时，该城池便属玩家血盟所有。占领城堡的血盟盟主，在攻城结束 24 小时内要指定下一次的攻城时间。如果没有指定，则系统会自动设定攻城时间。占有城池的血盟在解体后，城池将会回复到初期状态。

（6）攻城战开始

到了约定的攻城时间，各血盟就可以开始展开攻城行动，同时将城堡的内部及外围领域指定为战场。在城堡里以及最靠近城堡的村庄内 NPC，其中一部分在攻城的期间将停止平时的功能，而最靠近城堡的第一个村庄的重新开始机能，将被转移到第二靠近城堡的村庄。也就是说，在攻城期间，使用第一个村庄重新开始的人，会出现在第二个村庄中。在城堡里的所有角色当中，不在防御方名单当中的，死亡后就会全部从第二个村庄重新开始。但是攻城方的血盟主可以在战场上竖立旗帜（表示阵地），作为血盟成员重新开始的地点。而一旦攻城战正式展开，外城门就会自动关闭。

（7）攻城战规则

攻城期间，玩家可按照各自立场，区分为攻城方、守城方以

及不在名单上的中立方；若依据相对的立场则可分成我军、敌军及无关人员。这个关系在攻城战展开之后是可以再改变的。攻城的一方与守城的一方互为敌军，相同的血盟或同盟的血盟为我军。彼此不同盟的攻城方，彼此血盟之间是没有关系的。不在名单上的第三方，不论是属于攻城的一方或是守城的一方，对于双方来说也是不相关的，彼此之间是没有关系的。

攻城方的名字会用蓝色显示，守城方的名字会用红色显示，第三方的名字会用紫色显示。即使不按 Ctrl 键，也仍然可以对敌军或没有关系的第三方做出攻击的动作。使用范围攻击时，对于目标周围的敌军与第三方，都会造成伤害。

在战场内，不论杀死任何人都不会计算 PK 值，也不会因杀死敌军而成为犯罪者的状态。即使敌军退到战场外，仍然维持战争的状态，因此并不会有 PK 惩罚。

即使第三方退到战场外，名字的紫色状态也还会维持 10 秒。

在战场内死掉的时候，经验值下降的惩罚会降低，装备掉落的几率也将会降低。

城主可以控制城门的开与关，而且随着城堡的规模壮大，可以增加城门的数目。

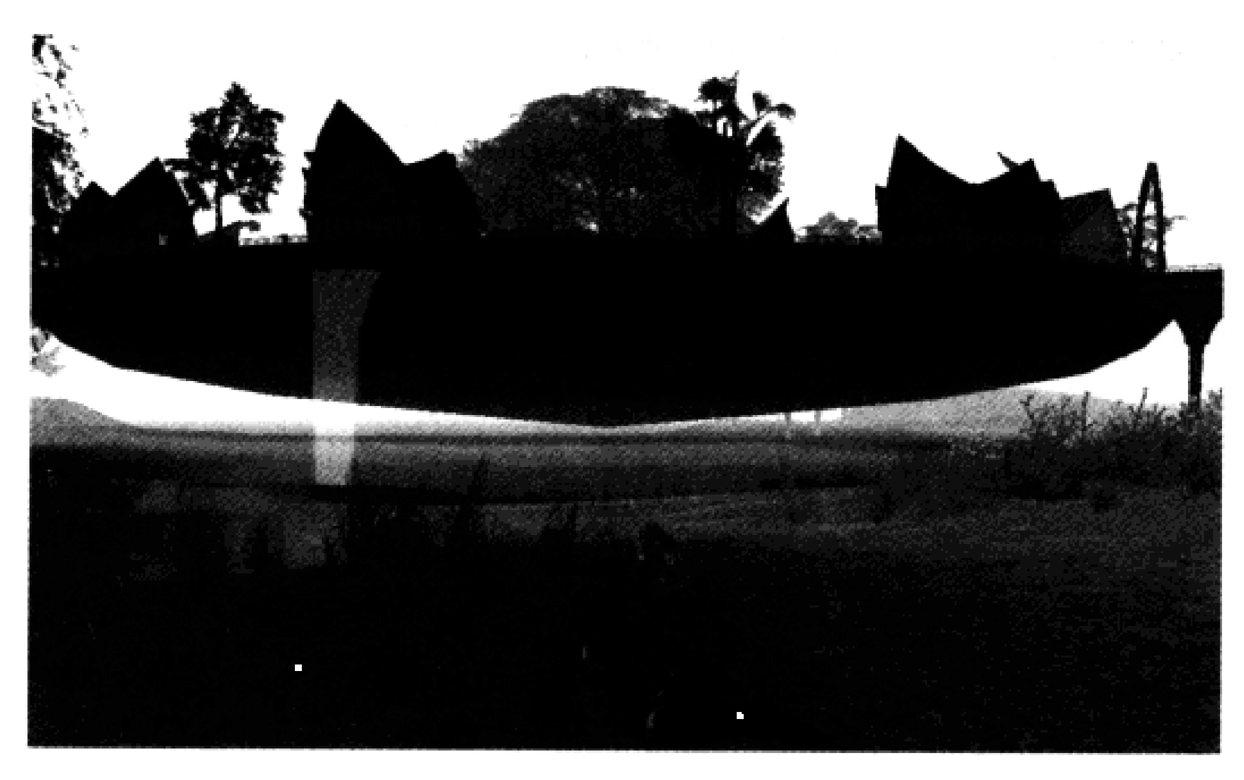
城门在攻城期间也会变成是被攻击的对象；反之，攻城以外的期间则不可能受到攻击。

无法对城门施展辅助或者诅咒性魔法。

武器威力对攻击城门的破坏力是互相关联的。破损的城门在攻城期间无法修理。城堡的主人变更的话，城门会重新建造，此时城门的 HP 会变少。

(8) 攻城阵地

设置攻城阵地（旗帜）的技能，在血盟盟主获得参加攻城战的同时，技能已获得。这个技能只有攻城方名单上的血盟盟主可



以使用。也只有在战场上的特殊场地内才可以使用，而且在攻城期间内只能使用一次。攻城阵地（旗帜）拥有一定程度的 HP，可以对它进行攻击，但不能对其使用辅助魔法或者诅咒魔法。

攻城阵地（旗帜）的功能，可以增加所属血盟成员的 HP、MP 恢复速度。要使用设置攻城阵地（旗帜）的技能的话，血盟盟主的身上至少要有 1 万金币，而这个金币将会作为设置攻城阵地（旗帜）的费用来使用。

有攻城阵地（旗帜）的血盟，可以在攻城阵地（旗帜）与第二个村落之中，选择一处作为重新开始的地点。但是如果攻城阵地（旗帜）倒塌损毁时，就只能从第二个村庄中重新开始。

(9) 内城居住区

城堡防御方的血盟，可以在内城里的居住区及第二个村庄中，选择一处当作重新开始的地点。所有在防御方名单中的血盟皆适用。

攻城战的时间为 2 小时。内城堡是占领城堡之血盟的居住地，另外城堡里还有圣物的存放室。圣物的存放室里面，记载着

谁是城堡的拥有者。攻击方的血盟盟主在圣物的面前施展统治者封印成功的话，圣物就会认可新盟主。而得到圣物承认者，就会成为城堡的新主人。

在圣物上封印的技能为血盟盟主专属的技能，也就是说只有血盟盟主能够封印圣物。在圣物的封印过程中，如果受到妨碍而中断，则可立即重新开始再做一次封印动作。

防守方的血盟盟主与被视为同盟的血盟盟主不能封印圣物。攻城战终了之前，圣物易主被称作是"中间胜利"。攻城方在得到中间胜利的瞬间，攻城方与防守方就会互换角色，之前占领城堡之血盟的所有状态（包括重新开始点）都会全部移转给新的守城血盟。占领城堡成功的血盟所属阵地（旗帜）将会消失。在取得"中间胜利"的同时，除了成为新的守城血盟（同盟）的角色以外，其余城堡内的角色将被强制移动到重新开始点。如果战场上没有阵地（旗帜）的话（含之前曾经守城的血盟），则被强制移动到第二个村庄。

之前占据城堡的血盟，如果没有设置阵地（旗帜）的话，则可以在战场上设置新的阵地（旗帜）。

三、游戏任务

1. 人类转职任务

人类骑士转职任务比其他转职任务的移动距离短很多，所以不必太多地考虑走路的方向。骑士转职从古鲁丁村庄的 Karel Vesper 开始。

首先，要获得转职任务的话，先去找古鲁丁村庄中央广场孤独地站着的那个叫 Karel Vesper Ging 的人。他会给你一个证明你是执行骑士的"见习骑士标志"，通过在古鲁丁领地内的警卫

队长和大神馆的实验，他会指示你去收集 3 个以上的“领主的货币”。领主的货币在古鲁丁村庄内有 2 个，古鲁丁城前内有 2 个，总共 4 个。只要收集到其中 3 个就可以转职。

先从现在位于古鲁丁内村庄的任务着手。在古鲁丁村庄中央广场的东部 Einhasad 神殿里有个大神官 Revian，他要你完成的任务是消灭蜥蜴人。另一个任务是从古鲁丁村庄西门警卫队长 Vegic 接受消灭巨大毒蜘蛛的任务。

这两种怪物在从古鲁丁村庄的南东门出来，沿着路再走一点，往右边看看就可以看到了。消灭蜥蜴人、蜥蜴人侦察兵、蜥蜴人战士这 3 种怪物，都可以获得蜥蜴人标志。总共要收集 20 个。

而“巨大毒蜘蛛”会使用毒魔法，而且毒性会持续一段时间，所以要事先准备好解毒剂。毒蜘蛛的腿也要收集 20 条。

这个时候要注意的是，要获取任务装备的话就不能使用技能来攻击，只能用一般的物理攻击来打怪物。

把 20 个蜥蜴人的标志和 20 条巨大毒蜘蛛的腿分别送到大神官 Revian 和警卫队长 Vigic 那里，就分别能获得一个“领主的货币”。这样在古鲁丁村庄内可以获得 2 个领主的货币。

古鲁丁村庄的任务就完成了，可往古鲁丁城前的村庄方向走，去完成下一个任务。从古鲁丁村庄东门出来，沿着路直接走就到了古鲁丁城前的村庄。这里也有两个任务：一个是在古鲁丁城前村庄北边的神殿里，找大神官 Raimund 接受消灭神馆亡灵的任务；另一个任务是在古鲁丁城前村庄北门，找到警卫队长 Vatia，接受消灭怪物掠夺者的任务。因为只需一个领主的货币就能完成转职的任务，所以只要在两个任务内随意选择一个任务就行了。

怪物掠夺者比神馆亡灵更加容易找到，没有动作意识，打起

来比较方便，因此建议选择警卫队长 Vatia 的任务比较好。从古鲁丁城前村庄的东门出来，过了桥直接走，可看到很小的水路，沿着水路走，在古人石附近往左边看，就能看到怪物掠夺者了。消灭怪物掠夺者可以获得 10 个怪物掠夺者的标志，给警卫队长后会拿到第三个领主的货币。



收集到 3 个货币之后回去找最初接到转职任务的 Karel Vesper Ging，可以得到骑士转职所必需的礼仪之剑。最后，把礼仪之剑直接送到位于后面的 Grand Master Remos，人类骑士转职任务就算完成了。

2. **精灵骑士转职任务**

到古鲁丁城前村庄中央武器店前的战士公会处，找 Master solius 接任务。他会让你去悲叹的废墟处，从骷髅怪物那里收集 20 个黄玉（topaz）。从古鲁丁城前的西门出来，直接走到第二个岔路口往右，就能找到悲叹的废墟了。这里的怪物叫 Spatoy Versekor，有相当强的攻击力和防御力，是强袭型怪物，所以要小心地打。装备不够的话最好还是以出击兵和出击队长为主。此时要一边小心地攻击主动进攻的怪物，一边收集黄玉。

下一个任务是把 Solius 的信笺送到古鲁丁村庄的大匠队长

Kruto 处。古鲁丁村庄可以通过传送到达，如果走过去的话，可以从古鲁丁城前村庄的西门出发，沿着路一直走就能到达。

第三个任务是从 Wool Mahom 训练场收集 20 块翡翠送到 Kruto 处。训练场可从古鲁丁村庄的东门出来，沿着路一直走，然后会看到野地的第一扇门，越过门对面的那座山就可以找到训练场了。这里的怪物都是强袭型怪物，所以打的时候，最好将怪物一个一个地引诱出来，各个击破，这样就不难收集到 20 个翡翠了。把 20 个翡翠交给 Kruto 之后，会获得 Kruto 的箱子。把 Kruto 的箱子送到 Solius 那里，就能拿到精灵骑士的 Brooch。再把精灵骑士的 Brooch 带给同幢建筑物内 Grand Master Lance 后，精灵骑士的转职任务就完成了。

3. 沼泽骑士转职任务

沼泽骑士的转职任务从古鲁丁城前村庄内的暗夜精灵公会会长 Virgil 那里开始。古鲁丁城前村庄的暗夜精灵公会在村庄东门附近的 NPC——Triscal 后面。暗夜精灵公会的管理员 Virgil，让你去收集 13 个 Laikan－Srope 的头盖骨。Laikan－Srope 可以在中立地带南西边的小山坡上找到。Laikan－Srope 是悬空的怪物，是主动进攻型的，打的时候可一只一只地引诱出来打。收集完 13 个头盖骨后交到管理员 Wirgil 那里，他会叫你去找深渊的祭司 Karita。

Karita 在古鲁丁村庄北门附近的暗夜精灵公会里面。Karita 为了建造沼泽骑士馆，所以需要 Trimden 的绢丝 5 块和 poison predator 的甲壳 1 个。这两种怪物均在荒地的南边入口附近出没。如果 Adena 多的话，可以利用古鲁丁村庄的门卫出去，没有的话可以从古鲁丁村庄的南西边门那里沿着路跑，大概花 7～8 分钟也就能出去了。在荒地的南边入口附近，可以找到 Trimden 和 poison predator。打过后得的 Trimden 的绢丝 5 块和 poi-

son predator 的甲壳 1 个送到 Karita 那里后，所有的吩咐完成了。

最后回到最初给你任务的古鲁丁城前的村庄，去找管理员 Virgil，转职任务就结束了。

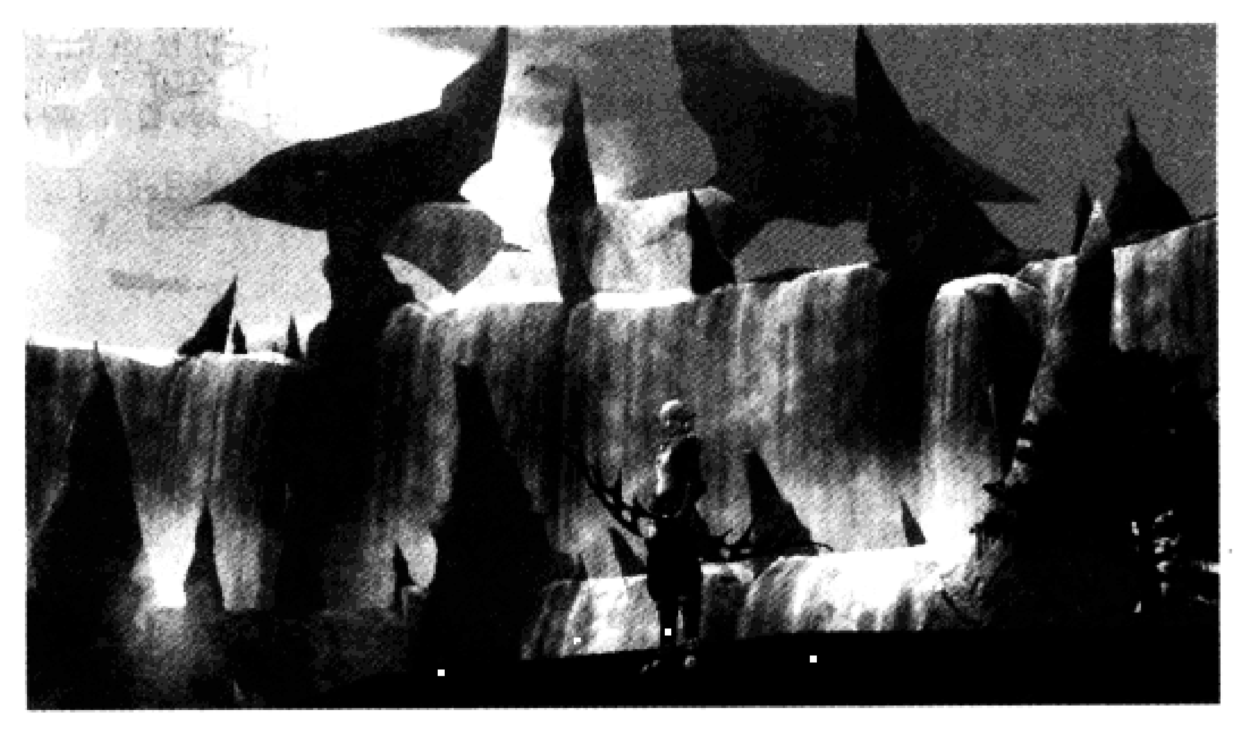
4. 半兽人突袭者转职任务

半兽人突袭者转职任务，是从村庄中央神殿右边那个房子里面的军长 Karkia 那里开始的。这个强壮的女子命令你去扫荡葛布林后面的 Ratman 队长，以检验你是否绝对的忠诚。Karkia 会给你葛布林所在处的地图，但这只是任务物品，不能起到地图的作用。

从村庄北门出来沿着路一直走，就可以看到上山坡的路和去溪谷的路。往去溪谷的那条路走，可以看到很多的葛布林盗墓者和葛布林盗墓者头头。打他们的话可以获得绿色血，大致打了 25～30 个左右之后，如果绿色血消失了，就可以召唤 Gruka Rat man 队长了。Gruka Rat man 队长比葛布林盗墓者头头还要强大，所以召唤 Gruka Rat man 队长的话还要注意自己的 HP。Gruka Rat man 队长会给你 Gruka Rat man 的犬齿。绿色血在召唤 Gruka Rat man 队长和得到 Gruka Rat man 犬齿的时候都会立刻消失，因为 Gruka Rat man 队长可以和另外一个怪物 Effect 一起被召唤，所以召唤 Gruka Rat man 队长的话一定要从 Gruka Rat man 队长开始打。总共要收集 10 个犬齿，然后交给 Karkia，他会给你背信者的记录，让你去找古鲁丁村庄的军长 Kasman。

关于背信者的记录有很多，只需在要处罚的背信者中任意抽取 2 名就行了。为了讨伐那些背叛自己的背信者，就需要知道这些人的位置，如果不知道背信者的位置的话，就很难完成任务。

半兽人村庄和古鲁丁村庄现在不能从陆地走。只能利用传送去古鲁丁村庄了。如果走过去的话，可以从古鲁丁城前村庄的西



门出发，沿着路一直走就能到达。处罚背信者后，把背信者的头颅带给军长 Kasman 就能得到突袭者的标志。拿着突袭者的标志去找旁边的大军长 Osborn，半兽人突袭者转职任务就完成了。

5. 矮人工匠转职任务

工匠任务从匠人队长 Siveri 开始。去找黑色 Anvil 公会的匠人队长 Siveri，向匠人队长申请第一个转职任务。这个任务是去打 Bugle Rat Man 和 Bugle Rat Man 队长，收集他们的门牙。Bugle Rat Man 一般在 Misril 矿山附近，参照地图就能找到了。而 Bugle Rat Man 在 Misril 矿山也是随处都有，Bugle Rat Man 队长就在最下层。往最下层走的路上有很多主动进攻的怪物，所以最好是组队后再去完成这个任务。

获得第一个合格证之后，去找村庄的匠人队长 Kruto，接到跑腿任务。要执行 Kruto 的跑腿任务，首先去找古鲁丁城前村庄的匠人队长 Pinter。矮人村庄和兽人村庄一样，和其他位置不是连接的，不能走过去，所有只能利用守卫来传送出去。

从古鲁丁城前村庄的东门出来，过了那座桥往右看，在一块支石墓地形处，可以看到 Fuku 兽人战士和 Bug Bear 掠夺者。这

些怪物的装备掉得很慢，所以要慢慢等待。找到盗贼的秘密箱子后，到匠人队长 Pinter 那里获取第二张合格证。回到古鲁丁城，从匠人队长 Kruto 处获得最终的合格通知书，就转职为工匠了。



《侠客天下》是由北京侠客行网络技术有限公司开发的大型图形 MUD。这个游戏从文字 MUD 游戏《侠客行》发展而来，从文字 MUD 改成图形的 MUD 后称为《新侠客行》。第一期工程于 2003 年 6 月完成并开放，称为《侠客天下》。现包含六大门派，蒙古行营和襄阳。很快就会升级至《远征大理》，将开放更多的任务和功能。

游戏以南宋末年为故事背景，模拟出了中国传统“侠文化”的巅峰。浓郁的中国特色、丰富的任务系统、武侠文化特有的同门兄弟姐妹情谊，将会给大家带来一股清新的气息。在韩国网络游戏大行其道的今天，厌倦了千篇一律的练级、打怪的玩家，不妨来这里体会一下这款网络游戏的不同意义。尤其同是金庸武侠迷的朋友，也许会有一种“于我心有戚戚焉”的感觉。

游戏包含中原各大武林门派、西域灵蛇山庄、西藏密宗以及大小各种国家，其中包括南宋、蒙古、西辽、西夏、大理、安南（今越南）、韩国、日本、西突厥花喇子模王国、俄罗斯、勃烈儿（今波兰）、马札儿（今匈牙利）、木剌夷（今伊朗）、埃及等等。覆盖之广，牵涉到的中西方文化之多，堪称世界之最。游戏配有精美的画面和动听的音乐，让玩家可以尽情享受各地的风情和风光。

一、游戏介绍

1. 历史沿革

《侠客行》网络游戏在 1995 年秋季由一群金庸迷创立于北美。它是 MUD 游戏（Multiple User Domain 多用户虚拟空间游戏）的一种。《侠客行》网络游戏自创立以来，风行不衰，一直领导着中文 MUD 游戏的潮流。后来发展起来的所有其他中国 MUD 游戏，例如《西游记》、《风云》、《金庸群侠传》、《书剑》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》、《人在江湖》等，都是在早期《侠客行》的源代码基础上发展起来的。盗版《侠客行》在中国市场以光盘高价拍卖，可见其受欢迎的程度。

《侠客行》目前拥有 28 个站点，90 多位技术管理人员，注册账号超过百万。侠客行现在已经是全球最大的文字 MUD 了。相比之下，欧美的文字 MUD 最多也就几百人同时在线，而侠客行在任何时刻至今仍然有上千人同时在线。

《侠客行》游戏是一个基于 MUDOS 的文字游戏，和传统的单机版游戏相比，《侠客行》游戏虽然没有图形，也没有音乐，可是吸引力却有过之而无不及。一般普通单机版游戏平均吸引玩家一星期到一个月之间，而《侠客行》的玩家往往日以继夜，百玩不厌。许多人玩了三年五年，甚至八年，仍然毫不厌倦。对相当多数玩家来说，《侠客行》已经成为生活的一部分。

在全世界许多大城市，如北京、上海、悉尼、温哥华、旧金山等，都有《侠客行》的玩家组织，如侠客行协会、侠客行俱乐部等等。《侠客行》也是一些部门的赚钱绝招，北京有些网吧就靠《侠客行》吸引网虫。根据统计，平均每位上瘾玩家每月要花 200 小时以上时间和上千元人民币在《侠客行》游戏上。《侠客

行》目前和遍布中国内地的数十家电信局有合作关系，由这些电信局无偿提供服务器和网络。

《侠客行》游戏的成功有几方面的原因。首先，侠客行选用金庸先生 14 部小说作为游戏背景，模拟出了中国传统“侠文化”。从武侠角度上说，游戏中包括了 13 个大门派和若干小的帮派，以及数百位金庸小说中的人物。从地理角度上说，游戏中包括了几十个大大小小的城市、名山、海岛，对每一个场景的描写都惟妙惟肖，例如，峨嵋山就包括了上百个场景，完全遵照真正的峨嵋地形精心设计，甚至还有西夏、大理、西域等。从自然角度上说，风云雷电、日出日落、佛光彩虹，应有尽有。从人文角度上说，三教九流、男女老幼各有特点，甚至老北京天桥卖艺的、扬州说书的、云南苗族姑娘都刻画得神采如真，让人拍案叫绝。如此真实的模拟，让玩家完全沉浸于游戏中，难知真假虚实。

其次，互联网的普及使遍布各地的相识或不相识的男女老少，能够透过侠客行网络游戏“相会”、“相识”、“相斗”和“相亲”。在《侠客行》游戏里，是真人和真人在玩游戏，彼此之间，或斗智斗勇，或相帮相助，简直和真实的江湖一样，变化无穷，危险而刺激，比起单机游戏无疑要有趣得多。

《侠客行》游戏的开发团队整体素质很高。《侠客行》游戏的创立者和开发者主要来自美国的中国留学生，很多人在名牌大学如斯坦福大学、加州理工学院、哥伦比亚大学等获得博士或硕士学位，又在美国知名公司如 Oracle、微软、高盛等工作。这么强大的阵容，足以傲视群雄。

2. 任务改进

作为中文 MUD 鼻祖之一的《侠客行》，把重点放在做为“侠”或“魔”的个人价值的体现。也就是说，玩《侠客行》的

终极目标就是以战胜所有其他玩家，获得比武大会的冠军为目标。玩文字《侠客行》时以个人做任务为主，没有什么集体的配合。集体的合作在文字《侠客行》的体现很少。这样，玩家的互动就显得不够，导致“机器人”的盛行，最后逐渐走向衰落。中国的其他 MUD 游戏多以《侠客行》为蓝本来开发，一般来说没有质的突破。

当然，文字《侠客行》也有集体配合的雏形，就是镖局的保镖。在低手级可以两人合伙保镖，共同完成一个比较难的任务。而体现合作比较多的就是“试剑山庄”。玩家在试剑山庄中分成两队，以护旗或拔旗并杀死对方成员为目标。战斗中可以使用各种武功，并可以获得各种药物和武器，甚至可以使用火器如霹雳弹和青铜炮等。试剑山庄一问世就受到热烈欢迎，几乎标志着文字 MUD 的顶峰。

《侠客行》图形版将有全新的突破，将人类复杂的社会关系一一搬到游戏中去，让用户有全新的目标和全新的体验。

新玩家一进入《新侠客行》，就必须很快加入一个玩家自己组织的团队，团队的名字和组织结构都由玩家自己决定，比如说可以是玄劫教，也可以是斧头帮、红莲会、血刀盟等等。团队的各级首领都由玩家自己选拔担任。今后玩家的一生就是以帮助这个团队的发展为己任，和队友们相濡以沫，同心协力，最后一统江湖，甚至统一全国和全球。

团队在初始的时候可以合伙打流氓、恶霸、野兽，完成各种集体任务为目标。稍微长大一点就可以去收购店铺，经营生意。等到团队的实力足够大时就可以去挑战各大门派掌门，成为一派之主。成为一派之主后，这个门派的所有收益就归这个团队所有，使团队可以不断成长。最后这个门派可以去协助保卫或进攻一座城，如果攻占了，就有可能成为称霸一方的王者，例如襄阳

王或者可汗（蒙古族）。占领城池之后，城池的所有丰厚税收就归这个团队所有。但是城池也不是太平无事的，经常有自然灾害和外敌来袭击，需要大家齐心合力来防卫。同时城市建设也要不断进行，以提高大家的收益。在屯兵买粮、励精图治达到一定实力之后，就应该主动出击，攻打敌国。

3. 战争系统

游戏以南宋末年为背景，这个战火纷飞的年代是英雄辈出的年代，战争是不可避免的。外族入侵，群雄并起，正所谓乱世出英雄。

战争系统是《新侠客行》中的精华。一个玩家团队在成长过程中会不断地接受挑战，也向更高级别的敌国团队发起挑战，以求获得更多的资源。

玩家团队可以在系统规定的时段内向目标团队宣战，目标团队可以邀请盟友或者上级、下级团队来支援。攻城战开始前，双方都准备了最好的装备、武器、药品和食物。攻城战开始时，只有守城团队和盟友留在城内，其余团队都在外面。激动人心的攻城战开始后，双方奋不顾身，冲锋陷阵，拼死相搏。在战争中还可以动用投石车、青铜炮、火药、撞城车甚至战船。

攻击团队在规定的时间内攻入皇宫或者王府，并消灭敌人的王，获得王冠或者权杖，就算胜利，就占领了这个城池；否则就算失败。

4. 经济系统

同以往任何游戏不同，经济系统在《新侠客行》中占有非常重要的位置，可以说是整个游戏的支柱。整个经济系统由职业、交易、税收、贡奉和分配系统组成。

职业系统包括各种各样的职业，如在打铁铺，男玩家可以担任小伙计，帮助其他玩家修理各种兵器和防具。在餐馆，女玩家

可以担任厨师，帮助烹调各种名菜。在珠宝店，可以担任巧匠制作装饰品，也可以替其他玩家的刀剑镶嵌宝石。在药堂，可以担任伙计去抓药、采药，也可以担任郎中帮助疗伤和看病。

交易系统是一个自动化的公共拍卖系统，让大家可以随意拍卖自己的道具、宠物甚至店铺。聪明的玩家当然也可以低进高出，赚取利润。

在游戏中，每笔交易都需要交税，税收的多少由交易发生地掌权的地方官来定。这地方官可能是一派之主，也可能是一城之主。税收的收入就归地方官的团队所有。税收越高当然地方官的收益越高，但激起的反抗可能也越大。

贡奉是地方官向大王、可汗呈交的款项，由大王、可汗决定数量多少。

分配系统是玩家团队内部的分配机制。一个玩家团队一旦掌握了一定的资源，就必须"有难同当，有福共享"，根据大家的贡献度来分配收益。一般来说，团队中级别越高表明贡献越多，分红当然也越多。具体分配模式则由玩家自己来掌握。

5. 道具系统

道具系统在《新侠客行》中占有重要的位置，包括兵器、防具、药物（用于疗伤、疗毒、补气、补精、增长内力，当然也包括毒药）、食物、化妆品、衣物等等。道具的威力和作用在《新侠客行》中获得大大增强。

如果没有道具的辅助，玩家是很难生存和成长的，而道具特别是好的道具是很难得到的，不仅价格昂贵，而且容易损耗。在游戏里道具与金钱有密切的关系，因此经济系统就更显重要。

6. 武功系统

文字《侠客行》的武功系统是个非常复杂的系统，包括近千种基本武功和特殊武功，每个特殊武功又有各自的绝招，由于过

于复杂，导致游戏的上手很困难。《新侠客行》则将武功系统大大简化，取消了基本武功和特殊武功的区别，让新玩家一上来就可以大展身手而无需学会复杂的操作。《新侠客行》同时也取消了以前单调的练功过程，只要升级就可以长内力、精、气、体力和各种武功。

7. 宠物系统

《侠客天下》的宠物系统很有特点。游戏中的宠物有各种各样的用途，也需要有一定的驯兽术才可以驯服这些动物。有的宠物可以在战斗中协助主人攻击敌人，在危机的时候宠物还可以替主人抵挡敌人的攻击；有的还可以成为跑动迅速的坐骑。游戏中可以用于驯服的动物有海龟、狼、蛇、马、狮子、老虎、兔子、猴子。

宠物可通过各种途径来获得，比如驯服、解谜题，也可以通过交易获得。获得宠物后需要喂养和训练，不断提高宠物的忠诚度，培养宠物的各种能力。高级宠物是玩家成为高手所不可或缺的工具。

8. 武林大会

不喜欢集体行动的玩家也能独来独往地闯荡江湖，《新侠客行》也为他们设计了丰富的任务系统和游戏内容。同时，为个人高手们设计的争夺武林盟主的比武大会也会定期举行，获得盟主的玩家不仅有至高无上的荣誉和个人独门兵刃外，另有丰厚的奖励。

二、门派介绍

无门派不成江湖，游戏中现有六大门派，将丐帮的威猛、玉泉的轻灵、灵蛇的阴毒、全真的真气、密宗的粗犷、桃花的聪

颖，无不表现得淋漓尽致。

1. 丐帮

丐帮（游戏中为正派）自古为天下第一大帮，帮众甚多，从普通小乞丐到丐帮九袋长老的成长过程，可以让玩家体会到无穷乐趣。丐帮突出的是洪七公传下的两大武功，即降龙十八掌和打狗棒法。而入丐帮也有先天属性的限制，臂力低于18和悟性高于28，丐帮长老都不予接纳。

（1）武器与特殊功效

丐帮使用武器：棍棒类。

门派特殊功效：道听途说50级后，可以找小乞丐消耗所有体力查找对方（玩家）的所在位置。道听途说等级越高，打听位置越精确，准确率越高。

（2）武功

混天气功：集丐帮历代帮主心血所创，原本为教习瘦弱的帮众锻炼筋骨所用，渐渐地效果和能力不断增加，普通人练习亦可脱胎换骨，百病不侵，有改造经脉的神奇功效，是丐帮弟子行走江湖的基础所在。

打狗棒法：原为丐帮帮主不传之秘，在帮众受到严重威胁时，以此棒法力挽狂澜。传到了常乐天时，已经面临外族将要吞并中土的重大危机，为了能够有更多战斗力量的加入，常乐天决定在丐帮广为传授打狗棒法。

天龙掌：飞龙在天，潜龙在渊。中华大地以龙为图腾，丐帮则以降龙为己任，显出丐帮不屈服传统势力的精神。以天龙为名，以降龙为实，掌法威猛无比，有一招毙敌的气势。

逍遥步：此为丐帮帮主常乐天所创。原来丐帮并无身法可言，一味猛冲猛撞，虽然取得了一定成果，但是代价太大，弟兄死伤无数。常帮主便自创了逍遥步的身法，希望丐帮弟子刚柔相

济，在战火纷飞中仍能逍遥自在。

2. 桃花岛

桃花在游戏中属于亦正亦邪的门派。桃花岛是孤悬于东海之外的一座小岛，岛上石纹呈桃花状。桃花岛上有观潮台、碧波池、桃花阵。桃花弟子具有狂放不羁的性格、俊逸潇洒的外形、亦正亦邪的态度，让很多玩家选择了桃花。然而桃花的真正内涵在于繁杂的武功招数。桃花武功讲究综合运用，善于结合各式招数并灵活使用的桃花玩家，一定是个一流高手。



（1）武器与特殊功效

使用武器：剑类。

特殊功效：50级以上的奇门遁甲，可以消耗所有内力隐身。奇门遁甲级别越高，隐身时间越长。

（2）武功

碧波心经：先秦居士安期生只身来到桃花岛隐居，每日晨起暮息，飞笔舞剑，开炉炼丹。他将一生所学之精要，抄录在《碧波心经》的小册子中，藏于岛中山峰，从此出岛云游四方。后小册子被岳潇偶然发现，融会贯通之后，明白了以气驱物的宗旨，碧波心经也成为桃花岛的镇岛绝学。

沧浪剑法：岳潇在桃花岛临海观望所悟，其义在于剑为水而力为风，风推水动，平静时微澜可赏，汹涌时天地可吞，如辅以奇门五行，穷宇宙之窥望不能探其奥秘所在。

破浪指：据传为岳潇在桃花岛沙滩上领悟碧波心经时，大海刮起了台风，大浪滔天，当一道巨浪往岳潇冲过来之时，只见他凝神静气，中指弹出一道绿光，居然巨浪应指而定！后岳潇从这一时的奇迹中领悟，创立了独门的破浪指。

碧波神掌：此掌法为岳潇早年初窥碧波心经时所创，以快捷如风著称。后来经过数十年慢慢领悟，终于掌法大成，也成为桃花弟子入室必学的基础武功。

3. 灵蛇山庄

灵蛇在游戏中属于邪派。西域边塞的灵蛇山庄因毒闻名，灵蛇弟子以人喂蛇，培养不同品种的毒蛇，用以提炼毒素，或用带剧毒兵器攻击或直接空手施毒。灵蛇是武林中闻者色变的门派，而且剧毒解药只有灵蛇弟子可以获取。

（1）武器与特殊功效

使用武器：杖类。

门派特殊功效：积累门派功劳点后，找门派 NPC 领取独门剧毒化尸粉，150 级基本毒技方可使用。

（2）武功

金蟾神功：霍桑早年在波斯习武的时候，不仅对于波斯武学颇有研究，而且勤于观察动物行动。他发现蟾蜍在扑食飞虫以前，以一种特殊的方式吸气吐纳，然后便可闪电出击。他由此创出了独门绝学的金蟾神功。

灵蛇拳法：此为霍桑观察毒蛇攻击后所悟，以灵巧的身法和手法作掩护，最后给予敌人致命一击，如同灵蛇缠绕后吐信攻击。由于使用者需要带毒练功，所以练者死伤大半，练成者寥寥

无几。练成者攻击敌人时，敌人会被掌风中的毒气所伤，如无解药，将会受尽百毒钻心而身亡。

金蟾掌法：霍桑练成金蟾神功的同时，配合金蟾神功创立了金蟾掌法，以刚猛而著称。当年霍桑以此掌法力敌八大高手，金蟾掌法也随霍桑的名气威震天下。

灵蛇杖法：霍桑在灵蛇谷中利用多种毒蛇杂交培养而得灵蛇，毒性猛烈，杀人于无形。将其附在蛇杖上，便可练就一门武林绝学——灵蛇杖法。该法以杖击以蛇噬，江湖人士莫不谈之色变。

4. 玉泉宫

玉泉在游戏中为亦正亦邪的门派。玉泉宫只收女弟子。宫主苏婉清喜好清静，于10年前在玉泉宫内加入种种机关迷宫，只有玉泉宫本门弟子才得其秘要，外派无法入内。玉泉门派的轻功突出，玉泉弟子皆身法轻盈，移动速度和躲闪能力超群。玉泉师傅收徒也对身法有特殊要求，先天属性身法低于20，玉泉宫都不予接纳。

（1）武器与特殊功效

玉泉使用武器：剑类。

门派特殊功效：驻颜术和素女心经50级后可以迷惑NPC，降低NPC的主动攻击概率，驻颜术等级越高效果越明显。

（2）武功

素女心经：白文君在游览古长城时，偶然在一块碎砖里发现。此经为秦朝孟姜女所留，里面详细记载了万物返璞归真的原理，也讲述了天人交合的内功心法，哭倒长城只不过是在悲愤中功力不受控制的结果。那时白文君还小，又喜穿白衣，因此命名为素女心经。

天罗地网掌：奸人佞徒，反臣贼子，均逃不出杨家的天罗地

网。这是杨家遗孀临死时对白文君的嘱托。白文君伤心悲愤下，自创了天罗地网掌，以期能够替天行道，还大宋一个清平盛世。

玉女拳：这种拳法为白文君无聊时候所创，是利用以弱胜强，即利用自己的娇美外表来迷惑敌人，然后一招毙敌的招式。正所谓对恶人应该除恶务尽，方法招式则不应多加约束。

玉泉剑法：天地交合乃是素女心经的最高境界，而玉泉剑法则深合此旨。此法为白文君在瀑布中与剑融为一体，随瀑布的流动出招而悟出。

凌波仙步：佳人随波而来，渡水而去，如萍踪仙影，犹不可及。白文君游临洞庭湖的时候，曾以此步法横渡湖面，观者竟以为是洞庭之仙。白文君不胜欣喜，命此为凌波仙步。

5. 密宗

密宗为西藏喇嘛的教派，只收男弟子。教主大宝法王八思巴被可汗封为蒙古国师，带教下众弟子随蒙古大军攻宋。密宗武功以力大攻高为主，防御强劲，在战场上无所不克。

(1) 武器与特殊功效

使用武器：轮类。

门派特殊功效：密宗心法 50 级后，可以消耗所有气血转为不死之身。密宗心法等级越高，不死持续时间越长。

(2) 武功

吐姆功：吐姆功是西藏佛教信徒在闭关期间秘修的瑜珈秘法，它既是一种增加热量使身体发出奇特能量的呼吸方法，又是一种神秘而独特的腾身轻功。

火焰掌：当年大宝法王八思巴还是修行者的时候，误入火焰山，在山中被突然而起的大火包围。法王奋力以掌风开路冲出，刚冲出火区，一饿狼欲扑食法王，法王随手一挥，发现狼居然被掌风烤熟了。于是法王日加研究，终于悟出一套可自发火焰焚烧

敌方的章法，命之为火焰掌。

大宝轮法：此种绝技为密宗不传之秘，是“万事万物皆为吾身”的至高境界，讲究“轮就是我，我即为轮”，心到则轮到。传说第三代教主，以一人之力击退了隋朝的百万大军。其实这种轮法是以高明的手法控制轮的方位，加上吐姆功的配合，能控制轮子来去自如。

6. **全真教**

全真在游戏中属于正派，目前只收男弟子。因全真是道教，加入全真拜师后系统会自动改名，有清字辈和志字辈的区别。比如原名叫小可爱，改名后成为小清爱或小志爱。全真掌门丘处机为人正直，嫉恶如仇，道家正宗，内功醇厚，剑法突出。

(1) 武器与特殊功效

使用武器：剑类。

门派特殊功效：道学心法和先天功 50 级后可自炼丹药，道学心法等级越高，炼出的丹药越珍贵。

(2) 武功

先天功：据传为王重阳“甘河遇仙”时，由八仙之一吕洞宾亲口传授，有化腐朽为神奇、转后天为先天的能力，因此命名为先天功。功法虽弟子人人均练，但后辈领悟精义者仅丘处机一人而已，不能不叹息先天造化之功非凡人所能强为。

全真剑法：此剑法是王重阳在当年抵抗金兵入侵时，百战中磨炼出来的。后创建全真教，则对此剑法加以改造，成为全真弟子强身之用，有小成之人，均可调节气脉，在短时间维持相当大的攻击力。

三花聚顶掌：此为王重阳面壁时所创。当时王重阳面壁领悟先天功，突然身上白气四起，特别是头顶之上，冒出的热气竟然形成了 3 朵莲花之状。王重阳由此悟出了三花聚顶掌的奥妙。

纯阳拳：道家以纯阳为主，要求弟子清心寡欲，无为而治天下，后世有道家非童男之身不可人教。此拳法是王重阳对抗金兵四处征战时，吸收各地道家拳法精髓所创，拳招以威猛快速见长。

三、游戏操作

1. 开始游戏

第一步：在官方网站 http：//www. xkx. com. cn/zhanghao/账号管理的专区上申请账号密码。填写申请账号要求的提示问题、答案、邮箱和身份证号码时，最好使用真实信息，以便于日后修改密码。

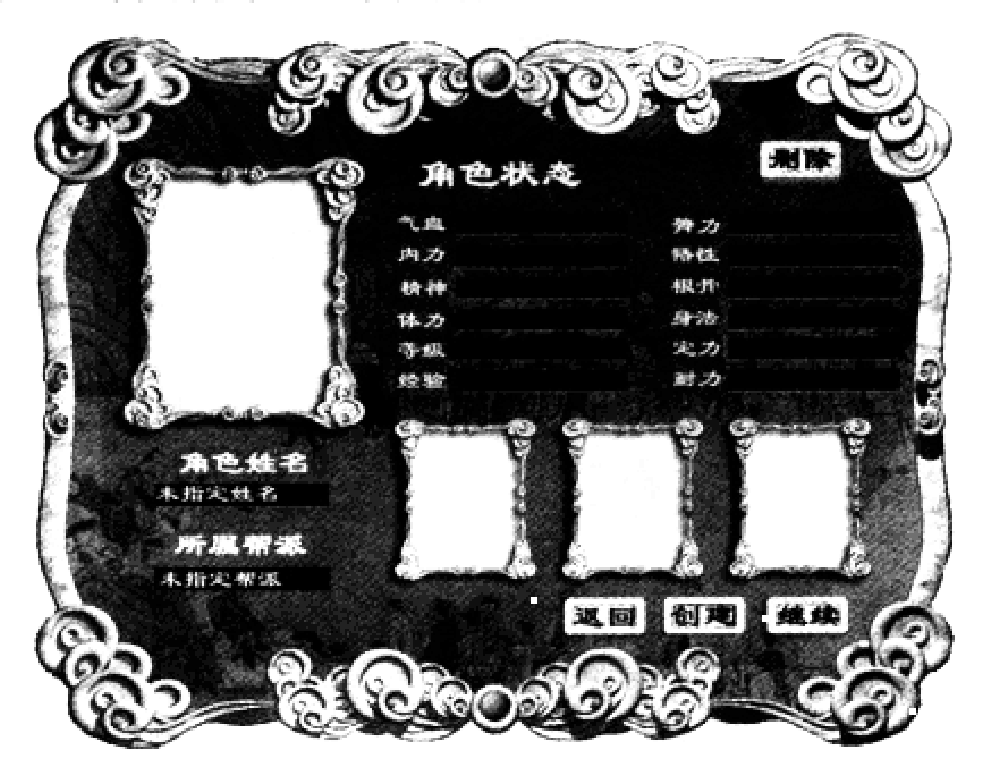
第二步：通过网上下载或者游戏光盘来取得安装程序。在官方网站上的下载专区中点击“客户端下载”，然后选择各地不同的下载链接。也可以在其他相关游戏网站上找到游戏“客户端下载”链接进行下载。还可以通过全国骏网软件销售点购买游戏光盘，或者以其他任何合法途径取得的本游戏客户端软件。

第三步：双击安装程序中的 setup. exe 文件，并根据提示步骤安装游戏。安装完毕后重新启动。

第四步：运行游戏程序，进入游戏界面。双击侠客天下快捷方式的图标，将游戏更新到最新版本后点击“进入游戏”按钮，输入账号和密码后点击“登陆”，进入选择服务器的列表中。选择服务器列表中适合的服务器名称，然后点击“登陆”，就进入选择人物角色的界面中。

第五步：创建人物。在进入选择人物界面时，点击“创建”，开始创建自己的人物。在创建人物时写清自己的名字和所选择的门派。系统将给每位新人物 60 点先天属性。可以根据自己选择

的门派把先天属性分配相应的臂力、悟性、根骨、身法、定力或者耐力上。填写完毕后，点击右边的“进入游戏”即可开始。



如果对刚才所选择的门派不满意，还可以点击“回上一步”重新选择人物。

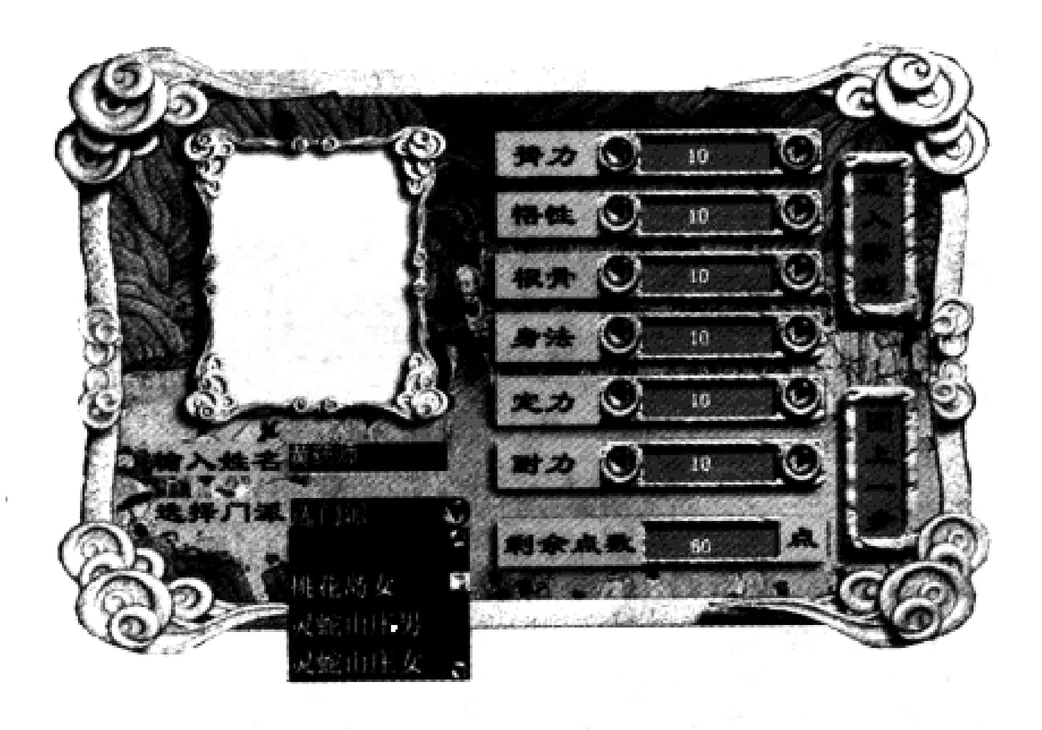
玩家如果在游戏人物达到30级前发现设定的先天属性不合理，可以删除该人物重新创建，超过30级的玩家就不能删除账号了。

选择人物后即可进入游戏，正式开始您的侠客生涯！

2. 属性分配

新手创建人物时最让人举棋不定的就是天赋属性的分配。初期的臂力、悟性、身法、根骨、耐力、定力属性点分配得是否合理，将直接影响玩家在游戏里的成长。系统给每位新建人物60点的先天属性，供玩家自己分配。各种属性都关联到游戏人物的不同内容，部分门派还对先天属性有特殊要求。在游戏中，人物先天属性有以下几种：

①臂力。与游戏中的基本攻击力有关，并影响每次升级增加



的气血值。

②悟性。影响升级需要的经验值、每次学习耗费的精神以及每学习一级所需要的潜能点数。

③根骨。与系统自动恢复气、内、精、体的时间有关，并影响每次升级增加的内力值和打坐的内力上限。

④身法。影响移动速度和战斗中避开对手攻击的概率。

⑤定力。影响每次升级增加的体力值和吐纳上限。

⑥耐力。影响每次升级增加的精力值。

门派对先天属性的要求：

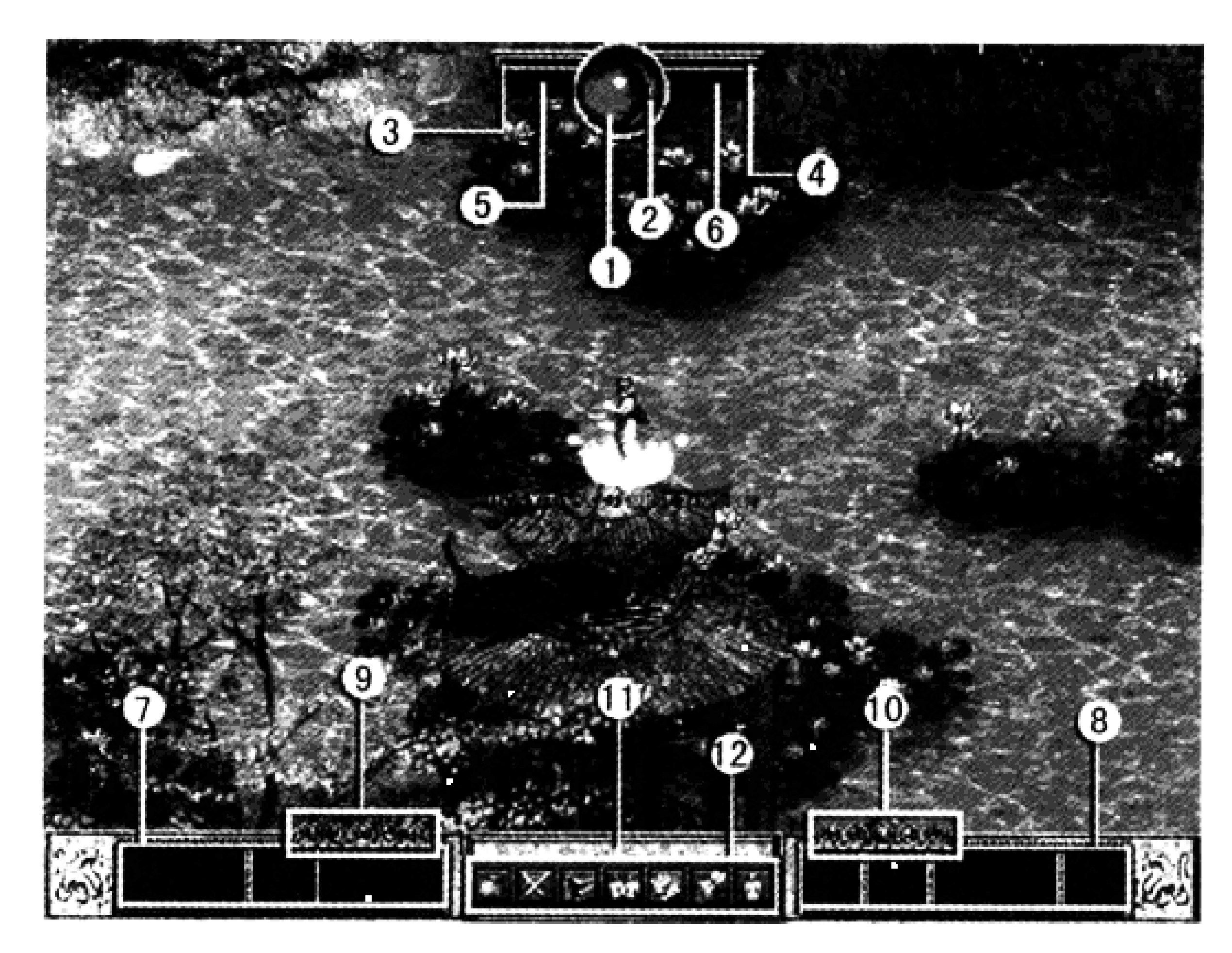
①丐帮先天属性限制。丐帮拜小乞丐必须先天膂力不低于18，先天悟性不高于28。拜高级师傅要求后天膂力28以上。

②玉泉先天属性限制。玉泉先天身法要高于20点才能拜师。

选择好门派和人物后就可以正式进入《侠客天下》开始自己的武侠生活了。

3. 基本操作

正上方的红色圆球1是气血值。用鼠标左键点击会出现3个数值：左边的表示健康气血值，中间的表示生命气血值，右边的



表示最大气血值。

红色圆球旁边的蓝色部分 2 是内力值。用鼠标左键点击会出现 2 个数值：左边的表示实战内力值，右边的表示最大内力值。

圆球后方左上条 3 是精力值，表示玩家注意力集中程度的大小。

圆球后方右上条 4 体力值，表示玩家持久力。

圆球后方左下条 5 食物值，表示玩家的饱食程度。

圆球后方右下条 6 是饮水值，表示玩家饮水量。

下方左条 7 是大招控制栏，共有 5 格，分别为各大招显示栏，快捷键“1～5”。

下方右条 8 是物品控制栏，也有 5 格，分别为各物品显示栏，快捷键“6～9、0”。

下方左条右上角的图标 9 是基本功能栏，分别为用内力恢复气血（快捷键 Q）、用内力恢复精力（快捷键 W）、用内力恢复

体力（快捷键 E)、疗伤（快捷键 R)，以及显示区域内所有人物名字（快捷键 Ctrl＋N)。

下方右条左上角的图标 10 也是基本功能栏，分别为切换移动状态（快捷键 Ctrl＋R)、切换战斗状态（快捷键 A)、打坐（快捷键 S)、吐纳（快捷键 D）和刷新屏幕（快捷键 F)。

正下方的图标分两部分，上部 11 是等级、经验值显示栏，显示当前的等级、经验值。经验有两个数值：前边表示当前经验值，后边表示升级所需经验值。下部 12 是系统工具栏：分别为物品栏、技能栏、拍卖栏、组队栏、邮件栏、系统栏和自己栏。

4. 操作用键

指令	快捷键	鼠标
刷新屏幕	F	左键单击顺时针旋转的箭头的图标
切换战斗模式	A	左键单击“战”字图标
用内力恢复气血	Q	左键单击“气”字图标
用内力恢复精力	W	左键单击“精”字图标
用内力恢复体力	E	左键单击“体”字图标
用内力疗伤	T	左键单击“疗”字图标
打坐	S	左键单击“坐”字图标
吐纳	D	左键单击“吐”字图标
回城	H	右键点击自己回城
在线帮助	F1	
切换跑步走路模式	Ctrl+R	左键单击跑步图标
切换控制面板	Ctrl+B	
切换玩家名字	Ctrl+N	左键单击“名”字图标
切换小地图	Ctrl+M	左键单击拖动
切换聊天框	Ctrl+L	左键单击拖动
切换聊天框上的图标	Ctrl+K	左键单击聊天框上的图标
保存聊天记录	Ctrl+S	

续表

指令	快捷键	鼠标
游戏截图	Print Screen	
要使用的大招	数字键 1～5	左键单击 1～5 上的物品
要使用的物品	数字键 6～9、0	右键单击 6～9、0 上的物品
强制攻击	Ctrl＋左键	左键点住人物
轻功跳跃	Shift＋左键	
切换聊天框显示方式	Ctrl＋D	
察看恶人谷排名	Ctrl＋Tab	

5. 拜师学艺

蓬莱小村内有各个门派的初级师傅，可根据自己所选择的门派来拜师。30 级之前可以随意改叛师门，30 级之后叛师会有门派处罚。找到自己的门派师傅，右键点击选择“拜师”，系统会提示“恭喜您成为××门派××弟子”，并昭告天下你已经成为该门派的弟子，“谁敢动一根毫毛，莫怪本公无情”。不同门派的拜师有正、负神的要求，正派需要正神才可以拜师，负神师傅不收；邪派需要负神才可以拜师，正神师傅不收；亦正亦邪的门派则正、负神没有限制。

6. 学习武功

右键点击师傅，选择“学习”，系统会弹出师傅可以传授给你的所有武功。点击想要学习的武功就会自动开始学习，在系统框会有学习过程的提示内容。

学习武功是以消耗精力和潜能为代价，在出现以下几种情况中的任意一种，师傅将拒绝传授武功。

①该技能已经达到目前你能学习的最高等级。技能最高等级数＝玩家等级×2＋1。比方一个 10 级的玩家，每项武功能够学习的最高等级为 10×2＋1＝21 级。此时的系统提示为：“也许是

缺乏实战经验，你总是无法领会。”

②精力耗尽。每次学习都将消耗一定精力，精力用完就无法继续学习了。通过休息或者服用补充精力的药品和食物来恢复精力可以继续学习。这类情况的系统提示为：“你学习完毕，深深吸了口气，站了起来；你今天太累了，结果什么也没有学到。”

③潜能耗尽。每次学习都将耗费一定潜能点，且等级越高耗费潜能点数越多。通过任务可以获得潜能。此时系统提示为：“你的潜能不够，没有办法再成长了。”

④部分特殊技能如读书写字，需要给朱秀才铜板才能学习，如果钱花光了，朱秀才会拒绝教授读书写字。

120级之前每次升级会分配一定技能点，通过新手村宝石任务也可获取技能点，技能点累计不能超过200点，可以直接用技能点数来给技能升级。点开控制面板上的技能栏，选中要学习的武功，然后点击右边的“练功”即可。

7. 激发武功

武功分为基本武功和特殊武功，每个门派有不同的特殊武功。特殊武功需要激发才可以发挥其最大的威力。点开控制面板上的技能栏，选中要激发的特殊武功，点击右边的“选定”。系统提示“你从现在起用×××作为×××的特殊技能”则表示激发成功。通过指令cha，可以查看目前已经激发的所有武功。

8. 获取潜能

潜能是学习的基础，目前游戏中获取潜能的途径是去完成任务。目前新手村大部分任务都能够获取潜能，而且新手村狩猎场狩猎打出的宝物，也可和村长兑换成潜能。恶人谷大战中杀死NPC也可以积攒功劳点来赚取潜能。31级以后可以参加国战，这是最短时间内获取最多潜能的方式。

9. **赚钱的方式**

赚钱的方式多种多样，通过做任务获得金钱，如水蜜桃任务、恶狼任务、运货任务、找小孩任务等等；还可以通过其他途径得到的物品，然后和小贩或者其他玩家进行买卖获取金钱；通过娱乐活动赚取暴利，如压蟋蟀、赌马等活动（需要有金钱储备，高风险高回报）。另外，通过买卖也可获得金钱，目前有下列几种方法。

（1）与 NPC 进行买卖

买进：蓬莱小村的小屋（2669，442）里有买卖物品的小商贩，用右键点击小贩，选择“询问”，NPC 会列出所卖的物品和价格。点中要购买的物品，然后点击右边的“买入”，即可买入想要购买的物品。

卖出：直接将自己物品栏中物品拖到 NPC 身上，NPC 会弹出“确定”框，你可以根据它给出的价格来选定“卖”与“不卖”（不同时间、不同的 NPC，所出的价钱不一样）。

（2）拍卖

买进：点开控制面板上的拍卖系统，点击别人拍卖的物品，然后填写要竞拍的价格，点击“竞价”即可参加此物品的拍卖。

卖出：点开控制面板上的拍卖系统，点击“拍卖”，会出现身上所能够拍卖的物品。选中要拍卖的物品，填写“定价”和“时限”，点击右边“拍卖”图标，即可开始拍卖。

拍卖时，系统交易频道会给出提示；卖出成功，系统会收取少量的保证金。

（3）与其他玩家交易

右键点对方选择“交易”，然后在系统弹出交易框中放上交易的物品或金钱，互相“提交”就可以了。

10. 新手村 NPC

新手村主要 NPC 的位置及作用如下。

村长（蓬莱村 2470，435）：领取水蜜桃任务、恶狼任务、豹子任务、务农任务、杀倭寇任务、得到任务奖励。

林岛主（home 小屋）：提供单独练功房，领取找小孩任务、铜人阵任务。

王老板（home 小屋）：存钱、查账、取钱、私人储物箱。

铁匠（home 小屋）：出售部分武器和防具，提供武器维修。

刘裁缝（home 小屋）：出售部分防具，提供防具维修。

大师兄（home 小屋）：宝石任务。

小贩（home 小屋）：出售食物、酒水、武器、娱乐用品等。

引路使者（home 小屋）：传送去狩猎场。

杜果甫（蓬莱村 1121，707）：领取对诗任务。

李也白（蓬莱村 1314，554 小屋内）：进行对诗任务。

僧人（蓬莱村 847，700 破屋内）：免费补充食物和水。

问题专家（蓬莱村 2149，941）：提供游戏基本操作介绍，基本问题解答。

密宗弟子（蓬莱村 1174，1323）：密宗弟子拜师，学习门派武功。

全真教弟子（蓬莱村 407，1095）：全真弟子拜师，学习门派武功。

五袋小乞丐（蓬莱村 2019，494）：丐帮弟子拜师，学习门派武功。

玉泉宫老妪（蓬莱村 1808，1524）：玉泉弟子拜师，学习门派武功。

灵蛇山庄武师（蓬莱村 325，819）：灵蛇弟子拜师，学习门派武功。

桃花岛女弟子（蓬莱村 2711，1030）：桃花弟子拜师，学习门派武功。

船夫（海滩一 4048，1045）：珠宝任务，出岛。

小黑（home 小屋）：0～7 级的新人可以通过他进入恶人谷。

小牛（蓬莱村）：6～15 级的新人可以通过他进入恶人谷。

小虎（蓬莱村打猎场）：14～30 级的新人可以通过他进入恶人谷。

四、游戏任务

新《侠客天下》增添了一大批新游戏任务，如水蜜桃任务（限制等级为 1～7 级）、恶狼任务（限制等级为 5～15 级）、豹子任务（限制等级为 5～15 级）、务农任务（限制等级为 11～25 级）、对诗任务（限制等级为 10～20 级）等。同时还增加一大批中高手任务，如山寨任务、争夺《武穆遗书》任务、刺杀蒙古高手任务、救大理王子任务、救大宋郡主任务等等。还将具有一大批门派特色的任务开放，如全真炼丹、灵蛇练毒、丐帮练妙手空空和道听途说绝技、大理采药、大理三塔练轻功、玉泉制作玉蜂针任务等。这里选登其中一部分。

1. 新手村任务

（1）水蜜桃任务

本任务限制等级为 1～7 级。

在蓬莱村最北边的小屋门口站着的是蓬莱村村长，在他身上点击右键，在出现的菜单中选择“水蜜桃”。接下来在村子里面和周围两个桃林里从兔子、小猴子那里找到 5 个水蜜桃，回去向村长交差。打开自己的物品栏，将水蜜桃一个一个拖放到村长身上，满 5 个后就可以得到 1000 点经验。

只有领取任务的人才能从兔子和小猴子身上找到水蜜桃，水蜜桃会直接掉落在身上。从小猴子身上找到的概率比兔子要大，不过，1～3级的新手还是不要招惹猴子。水蜜桃会变质，彻底变质后会从物品栏里消失。变质的过程大约5分钟，水蜜桃在变质开始时会在信息框提醒你，这时候要赶快把水蜜桃送给村长。水蜜桃要自己动手去找，别人的水蜜桃你拿了没有用。

（2）狩猎任务

本任务限制等级为1～30级。

村子里的一位好心的大叔，在村子附近的山上圈了一块可以狩猎的场地，让村子里的年轻人去那里打猎。他不收取费用，为的是让年轻人锻炼他们的胆识。在蓬莱小村（1245，990）找引路使者，右键单击“询问”，答应他去猎场打猎就来到猎场。在狩猎场的动物中，除了蛇以外都是不会主动攻击的。奖励不是任务NPC给的，是靠自己去争取的。打死这里的猎物后，会得到外面同样动物死后2倍的经验。等级越高的野兽掉宝的概率越高。如果得到宝物，还可与村长换潜能。

（3）青竹令任务

本任务限制等级为1～30级。

蓬莱村的小乞丐（2008，504）拿着个破碗和一根竹棒站在村边，找他要任务会得到一枚青竹令，让你去桃林2或者海滩1找青年妇女，她们经常能透露一些有用的信息。找到青年妇女，右键点击选择“询问”。收集到两处消息即可回到小乞丐处交任务，选择“交差”，将青竹令交还给小乞丐，可得到经验、潜能。连续完成5个打探任务可得到养精丹，有助于学习。打探有时间限制，所以要抓紧时间。

（4）宝石任务

本任务限制等级为1～30级。

桃花岛大师兄武艺超群且酷爱收集奇珍异宝，年轻时候他游历四方寻找宝物，现已年老腿瘸，只能呆在这蓬莱小岛上回忆过去。不过眼尖的他经常能发现海滩上异光流动，可按照他给的方位（比如21××，4××）去找。然后到蓬莱岛海滩和海滩1的地方，找到这个坐标的大体位置，就可以开始自己的寻宝了。

在大体的位置上，对自己点一下鼠标的左键，就有可能出现“你忽然发现这附近隐隐呈现冲天宝气”的提示，围绕提示地点附近开展调查（以左键点击自己或者右键点击自己选择“调查”），直到找到宝石地点。到了正确的藏宝地点，在调查自己时会出现“你蹲下来挖了一阵，感觉地底下有什么东西”的提示。不断挖掘，直到提示挖到宝石为止。宝石种类很多。如果提示“你越挖越深，开始怀疑宝物是不是在这里”，那就需要换地方再挖了。挖到宝石后交给蓬莱村小木屋的大师兄，在30级之前每次给大师兄宝石，就会得到少量经验和几句武功秘诀。8颗宝石的武功秘诀，可以合成一个技能点。

要注意的是，海滩和海滩1每半小时刷新1次，宝石重新分布。可以输入“uptime”察看刷新时间，海滩刷新时间为每时的00分和30分；海滩1的刷新时间为每时的15分和45分。在一个海滩的一次刷新时间里只能挖到4颗宝石，只有海滩和海滩1有宝石分布。大师兄透露给你的坐标只针对海滩1，海滩2的宝石他还没发现。自己无意中挖到的、别人送的、自己购买的宝石，都能交给大师兄换取奖励。

宝石可以放在储物箱中永久保存，并且通过交易拍卖或者卖给NPC换银子，都是不错的选择。

（5）小孩任务

本任务限制等级为1～30级。

蓬莱村里的小孩喜欢去岛边海滩抓海龟玩，今天又有一位小

孩玩得忘记回家了。反正闲着也是闲着，助人为乐去帮岛主找小孩吧。在蓬莱小村（2651，431）木屋里找到林岛主，右键单击岛主选择“帮忙”，岛主提示“有一位村里的小孩去某地点玩去了，烦请您将他叫回来”。接任务后去蓬莱村海滩。蓬莱岛有10个海滩，小孩一般出现在海滩1。出村东穿过桃林2，往左下方向可直接通往海滩1。找到村长托付你寻找的小孩，右键点击选择“回家”。但是他想抓小海龟，所以必须给他1只小海龟他才会跟你回家。海滩1遍布小海龟，右键点击小海龟，打晕后再“捕捉”（可以在系统设置里把格斗还手一项关闭，就不会把海龟打死了）。如果你的驯兽术很高，可以选择点击“捕捉”。捕捉需要耗费一定的体力，体力耗尽后，玩家自动停止捕捉。捕捉到的小海龟会乖乖进入物品栏中。将小海龟从物品栏拖放到小孩身上，小孩就答应跟你回家。回到小村木屋，林岛主会给少量经验、潜能和一些白银。连续完成36次小孩任务可获得1个蟠桃（极品药物）作为额外奖励。交任务时，只需输入“home”进入林岛主所在小屋，系统会自动给予奖励。

（6）恶狼任务

本任务限制等级为5～15级。

在蓬莱村的村长那里，往他身上点击右键，并在出现的菜单上选择“恶狼”，点击左键后出现的对话框会提到任务的要求。点击确定后，通过村子左边或者右边的桃林往南走可以到达海滩。海滩一共有10个，其中有2个海滩上恶狼比较多。杀死恶狼就有机会获得恶狼心，一共需要5个恶狼心。找齐后回村找村长，打开自己的物品栏，将恶狼心一个一个地拖放到村长身上，满5个后可得到3000点经验、1两黄金。

只有领取任务的人才能从恶狼身上打出恶狼心，恶狼心会直接掉落在身上。另外，在任务允许的范围内，低级数的新手完成

这个任务比较困难，最好多升几级并向师傅学会了基本武功后，再做这个任务比较好。恶狼心也是会腐烂的，如果彻底腐烂的话则会从物品栏里面消失。不过，在腐烂开始时会在信息框里提醒你，这时赶快把恶狼心送给村长还是来得及的。由于这个任务相对时间较长，所以可尽快把恶狼心交给村长，再继续进行任务。同样，别人打到的恶狼心你拿了也没有用。

（7）豹子任务

本任务限制等级为5～15级。

在蓬莱村的村长那里，往他身上点击右键，并在出现的菜单上选择“杀豹”。其余与恶狼任务相似，只是要从幼豹身上打出豹胆。完成任务可得到6000点经验、2两黄金。

（8）务农任务

本任务限制等级为11～25级。

最近一些村民开拓了新的耕田，但是锄头太少了，村长希望你能帮他打造一把锄头回来。先在村长处点击右键，选取务农的任务，点击左键确定后找村里惟一的铁匠（在村子北边的小屋里面，就是村长站在门口的那间屋子）打造。在铁匠身上点击右键选取“锄头”，再点击左键确定。铁匠说冶炼用的矿石，在海滩上的流氓那里。通过村子左边或者右边的桃林往南走到达海滩，在10个海滩中有2个海滩上面流氓比较多。杀死流氓后有机会获得一堆矿石，找到后就可以回村找铁匠打造锄头了。然后将锄头交给村长，可得到10000点经验、100点潜能的奖励。

只有领取务农任务的人才会接受锄头任务，领取锄头任务的人才有可能从流氓身上弄到矿石。打造过锄头就相当于完成了锄头任务，也不会再打出矿石，必须接下一次的务农任务才可以。矿石会直接掉落在身上。另外，在任务允许的范围内，低级数的新手完成这个任务比较困难，最好多升几级并向师傅学会了基本

武功和相应的特殊武功后，再做这个任务比较好。当然，如果学会了本门的一二样绝活则更好。

矿石会磨破口袋而掉落，即从物品栏里面消失。不过，在口袋开始被磨破时会在信息框里面提醒你，这时候如果赶快把矿石送给铁匠的话还来得及。铁匠每过 3 分钟才能打造一把锄头。同样，别人找到的矿石和制作的锄头给你，那是没有用的。

(9) 对诗任务

本任务限制等级为 10～20 级。

在村子蓬莱村的西边小屋门口站着杜果甫，屋里面的人叫李也白。在杜果甫处交纳 1 两黄金的费用就会领取一张号牌。把号牌给李也白后，李也白会给你出题，其中大多数都是唐诗。如果连续答对 10 题，可以不继续回答题目，直接去杜果甫处领取 2000 点经验和 100 点潜能的奖励；也可以继续回答问题，李也白会再出 10 题。如果还是都答对了，则仍然有两种选择，一是不继续回答题目，直接去杜果甫处领取 4000 点经验和 300 点潜能的奖励；二是继续回答问题，则李也白会给你再出 10 题。如果答对了，可去杜果甫处领取 6000 点经验和 600 点潜能的奖励，而且还可在李也白处免费学习到读书写字 60 级。

完成此任务需要悟性在 25 以上，身上拥有超过 1 两黄金的金钱（100 两银子等于 1 两黄金）。如果答错一题，则前功尽弃，没有任何奖励。如果在李也白休息时正在回答问题，或者没有去杜果甫处领取当次的奖励的话，则相当于答错了题目，该次奖励会取消的。

(10) 铜人阵任务

本任务限制等级为 15～30 级。

擅长机关术的林岛主为了测试岛上新人的武功，设计了一套铜人阵。到蓬莱小村木屋里找到林岛主，右键单击岛主选择“铜

人阵”进入擂台。打败18个铜人后，岛主会恭喜你顺利通过铜人阵。再次右键单击岛主选择“铜人阵”，可以得到铜人阵奖励，并获得一次更改名字的机会。

该任务为一次性任务，不能重复。任务奖励可以在30级离岛之前的任意时间领取。如果不想马上更改名字，可以在修改名字输入框中输入“exit”。

（11）倭寇任务

本任务限制等级为15～30级。

蓬莱村海滩和桃林出现了入侵的倭寇和流窜的东洋兵，危及百姓安全。到蓬莱村东北边的小屋门口找蓬莱村村长，右键点击他，在出现的菜单里选择“杀倭寇”。海滩8、海滩9都有倭寇和东洋兵，杀死他们有一定概率获得“倭寇信件”。将信件交给村长将获得丰厚的奖励。

只有领取到任务的人才有可能从入侵的倭寇和流窜的东洋兵身上找到密函。如果一直收着密函不给村长，密函上的字迹会逐渐模糊，最后消失，整个过程历时5分钟。所以看到提示后要抓紧时间上交密函。接受他人赠送或者通过交换得来的秘函，村长都不会给予奖励。

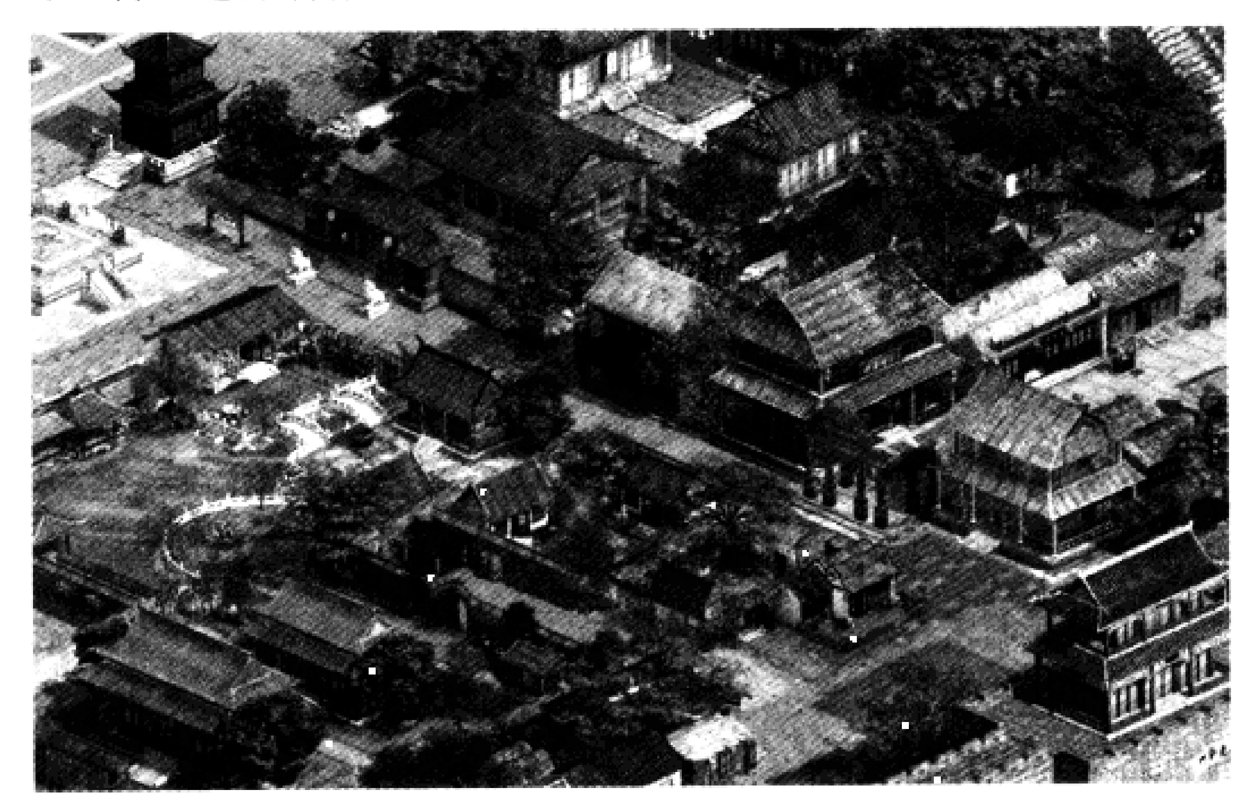
（12）珠宝任务

本任务限制年龄在18岁以下。

一天，村里一个经常去海里游泳潜水的青年人，从海底捞出了个大贝壳，里面闪动着一颗靓丽的珍珠。一传十，十传百，蓬莱岛的水底也热闹起来。找到海滩1的船夫，右键点击选择“潜水”，进入美丽的水下世界。一边游泳一边以左键点击自己，如果弹出了方位提示框，就表示附近有贝壳。按照提示框提示的方位，稍微移动并继续以左键点击自己，就很容易找到传说中的贝壳。打开物品栏，右键点击贝壳，可能只是从里面流出一摊水，



也可能找到了耀眼的珍珠。将珍珠交给襄阳城珠宝店的老板，就可以自己选择制作珍珠还是制作耳环了。



要注意，穿戴着装备或佩戴武器是无法潜水的，需要事先卸下所有装备和武器。可以打开物品栏，将所有东西拖放到下方物品框，或者直接输入“remove all”。另外，在水底有时间限制，如果发现提示水中氧气越来越少，要赶紧上岸。拿到的珍珠可永久保存，可以转让、出售、拍卖，同样也可以通过购买、赠予得到的珍珠制作成珍珠项链。不过要与海滩挖出的彩色珍珠区别开来，海滩挖到的珍珠是无法制作饰品的。

制作珍珠耳环至少需要 2 颗珍珠，制作珍珠项链需要至少 50 颗珍珠。给的珍珠越多，可能制作出的珍珠饰品的品位（属性）越高。但是，也有一定概率会制作失败，而且制作也不是免费的。

2. 公共任务

（1）老虎任务

本任务的等级限制在 30～50 级。

大理周边有很多老虎出没，其中有吃人的老虎，常常袭击过往的商人，给往来的贸易带来了很大的不便。到大理城（4250，1100）问高师爷接任务，如果能带回一张吃人的老虎皮，可得到金钱和经验，还会提高在大理的好感度。

在野外打死的老虎，有的时候会掉出一些虎骨。这些虎骨是很好的药材，吃了可以暂时增加攻击力。

（2）狮子任务

本任务的等级限制在30～60级。

这个任务同老虎任务。大理周边有很多狮群出没，常常袭击过往的商人，给往来的贸易带来了很大的不便。由于狮子很凶猛，所以大家必须组队前往。来到大理城（5830，2190）找到杨师爷接任务。如果带回一颗狮王心，可得到很多金钱和经验，还会提高你在大理的好感度。这个任务必须有3个人以上组队做任务才可以。

（3）情报任务

本任务的等级限制在120级以上。

最近大宋和他们派到钓鱼岛的探子失去了联系，希望有人能找到他，并把重要的情报带回来。来到钓鱼岛岛三（716，1059），找到岛上的大宋武将赵驱寇，得知那个派出的探子可能会伪装成倭寇，然后赵驱寇交给你一个信物，作为见到探子时的证物。在岛上四处寻找探子的下落，大宋探子是没有任何标识的，会在岛二随机出现。在不时受到岛上的倭寇和东瀛萨摩兵的袭击下，终于找到了大宋的探子。将信物给他后，他就会信任你，将那个重要的情报交给你。但是情报是用东瀛文字写成的，探子让你找岛上的宫本太郎翻译，地点是钓鱼岛岛一（2893，2319）。找到他后把情报交给他翻译，得到一些经验、潜能和忠诚度，并让你拿5把倭刀交给赵驱寇。回去将5把倭刀和翻译后

的情报交给赵驱寇，还可得到一些经验、潜能和忠诚度点数。

(4) 五毒教任务

本任务的等级限制在120级以上。

最近大理城内不少人中了一种奇怪的毒，一般的解毒药都解不了这种毒素。这种毒素应该与五毒教有关，需要带领队伍迅速打入五毒教的老巢，并带回7瓶解药来解燃眉之急。进入大理王府（5124，1094）找到丞相高升泰，得知位于北郊1（2296，210）的杨二五可能知道一些五毒教的消息。前往北郊1找到杨二五，让他带你们进入一个叫苗疆的地方。进入五毒教后，五毒教的教众很快发现了你们的行踪，一路追杀。于是过五关斩六将地得到了7瓶解药，回去交给丞相，得到经验、潜能、大理好感度。

这个任务是组队任务，要3人以上组队进行。另外，解药放在身上时间久了会失效的，所以要抓紧时间回去交任务。

(5) 匪首任务

本任务的等级限制在80～119级。

在大理城与襄阳城之间有一个驻扎大理官兵的地方，地点为大理东郊3（2）（1348，1774），段一指就在那儿征集勇士讨伐附近的山贼。找到他询问有关“大理山贼”的消息，便得到在大理与中原之间的通路上击败土匪匪首的任务，并将藏宝图带回来。于是按任务所说，奋力击退了土匪匪首，并将藏宝图带回给段一指。这样，可得到许多经验、潜能和大理好感度，并有一定概率得到狮牙。

(6) 逃兵任务

本任务的等级限制在95～119级。

先找到段一指（地点同“匪首任务”），询问有关“大理山贼”的消息，得到在大理东郊击败大理逃兵，并带3份珠宝回来

的任务。完成任务可得到许多经验、潜能、大理好感度，还会有一定概率得到白宝石。

(7) 大理土匪任务

本任务的等级限制在75～100级。

先找到段一指（地点同“匪首任务”），询问有关“大理山贼”的消息，得到在大理与中原之间的通路上击败抢劫的土匪，并带6份财宝回来的任务。完成任务可得到许多经验、潜能。

(8) 山贼任务

本任务的等级限制在50～80级。

先找到段一指（地点同“匪首任务”），询问有关“大理山贼”的消息，得到在大理与中原之间的通路上击败山贼，并带6份贼赃回来的任务。完成任务可得到许多经验、潜能、大理好感度，还会有一定概率得到啸日虎皮。

(9) 挖药任务

此任务受大理贡献度的限制。

在大理城（4250，1100）找到高师爷打听药材的消息，如果对大理贡献度够的话，他会让你去找大理城中的何白药寻大理药锄，地点在大理城（4148，2715）。找到何白药得到大理药锄以及具体挖药的地点后，就可以去挖药了。在大理挖到的药材可都是极品药材，比如大血藤、当归……都是些体力、气血、内力、精力全部补满的极品药材。不过，完成任务后会扣除一定的大理贡献度。

(10) 找王子任务

本任务的等级限制在61～119级。

大理王子总是喜欢游山玩水，但是现在边境紧张，王爷害怕王子被五仙教弟子加害，所以如果能把他找回来的话，王爷一定重重有赏。到大理城（4250，1100）找到高师爷，得知目前王子

所处的地方，根据这个地址去救王子。救王子的过程中需要和很多五仙教的教众交手。救出王子后，王子根据你目前的大理友好度不同会给你一封信（<3000）或者是一个信物（>3000）。把这个物品交给高师爷，可根据你的大理好感度给予不同的奖励。其中友好度小于900、900～3000、3000～4000是不同的奖励级别，友好度大于4000就不再奖励了。

（11）郡主任务

本任务的等级限制在50级以上，20岁以上。

这个任务和土匪任务有关。在土匪的宝箱中有郡主要的3样东西：衣服、鞋子、耳环。这3样东西是玩家不能装备的，有了这3样东西郡主才会跟你走，所以大家还是先找齐东西再做郡主任务。完成郡主任务的经验奖励不会特别高，但据说有一项特别奖励，可能会出现一样极品装备。

（12）厨房任务

本任务限制女玩家完成。

来到荆州街襄阳酒楼（12608，4392）里找到牛掌柜。现在他这里很缺人手来炒菜，问他要工作，然后点炒菜，就可以让店小二带你到厨房开始工作了。来到厨房，你就可以到灶台上去炒菜了，菜炒好后可以向牛掌柜要奖励，他会给你很多经验。

（13）负心汉任务

终南山脚下（3091，525）的李道姑，终日守在上山的路旁，每隔半个时辰便向江湖发话道："陈世眉始乱终弃，是忘恩负义的负心汉。大家如果能够帮助贫道抓他回来，必有重谢！"此时，找到李道姑问负心汉，可得知负心汉可能在的位置，然后去看看。如果没发现，看周围是否有他的家仆可以询问。家仆会以为你找他家主人有很重要的事情，就会告诉你他家主人目前在什么地方。可能你会遇到很多次的家仆、保镖之类的人，情况不是很

清楚，只要有耐心，最后总会有人告诉你他家主人的位置，还是会找到负心汉的。负心汉身边有保护的人，打败他们就可以抓到负心汉了。这个任务同时可能有很多人可以接，所以要争取时间，别让别人先抢了。

（14）山寨任务

本任务限制等级在60级以上。

在土匪任务进行到最后阶段，土匪头子居然跳到了一边，偷偷地对你说："只要你饶我不死，我就带你去个地方……"如果你打算去的话点"确定"，会来到一个山洞，里面有很多关口，你要逐一攻破。在这几关里你会碰到很多的山贼，而且都很凶狠，一个比一个厉害，比如塞外七雄、山洞铜人……过了重重的关口后，有一个女子出现了。通过你们之间的对话，你得知她受了重伤，你要为她找能疗伤的药物并给她疗伤。等她病情稍好些后，女子愿意和你一起去找那个把她打成重伤的人。然后你们一同把那个坏人打死后，女子为了表示对你的感谢会随即送你装备。

此任务随机出现，不能确定。女子的名字也是随机的。最后一个NPC的名字也是随机给的，并不固定。

（15）襄阳大战任务

当双方募集一定规定时间后，双方在城东门处开始交战，大战开始了。蒙古方以12回合刺杀襄王府中襄王为胜利，襄阳方则是必须在12回合内保证襄阳王的安全为胜利。胜利方在战争结束后得到一定经验奖励，战争过程中的每个回合及攻破一个要点，可以得一些经验和潜能（城门、粮官、元帅府）。

大战暴发后可以随意参加，可以获得不少经验及大量潜能，死亡也不掉经验。新手们看到大战开始募集士兵时，就可以参加了。此任务能满足大家的打斗的欲望，可以一定程度减少平时无

聊的恶意 PK，能以现在开战需要的经费，改成 1000 元宝 1 次，很贵了。

(16) 襄阳守城

本任务限制在大将军 50 级以上、普通将领 31 级以上。

子聪正式对襄阳宣战后，可前往襄阳元帅府（5787，4581）找大宋吕帅领取保卫襄阳的任务。第一位领取任务的 50 级以上玩家，将被吕帅封为镇西南大将军，前往战场阻杀蒙军；在吕帅封大将军后，其他找到吕文焕领取保卫襄阳任务的玩家，将作为大宋将领出现在战场。大战之前有 8 轮备战时间，找元帅府前粮官要求运粮，将粮草车引至西门附近粮仓的粮官处。大战共有 13 轮攻守时间。在 13 轮时间内保住襄王不被刺杀，系统将自动宣布宋方获胜。守城方每轮都能得到经验和潜能奖励。守城成功将得到大量的经验和潜能作为最终奖励。守城失败，襄王被刺，吕帅自杀，玩家也无法得到最终奖励。

(17) 蒙古攻城

本任务限制为大将军 70 级以上、帮主或堂主、元宝因时间而定；普通将士 31 级以上。

70 级以上的帮主或者帮派分堂堂主，从襄阳北草原（4226，1751）进入房间，将 1000 个元宝交给子聪，即可发动襄阳大战。发动大战者，将被子聪赐予征南大将军的封号，统领大军。然后蒙古军开始募集人士，其余参战者只需在子聪处报名，都将作为大蒙古将士参加大战。报名后可以找子聪领取运粮任务。将草原东北部粮仓粮官指派给你的粮草车，运送至蒙古军营中的临时粮仓，为大战准备。共有 8 轮的备战时间，备战结束后，所有参战玩家均被传送至战场。攻城切入点有东门和南门，在 13 回合内攻入城内，杀死襄阳王即可得胜。攻城方每个回合只能得到少量奖励，但是每攻破一个要点，即可获得丰厚的经验和潜能。杀死



襄阳王更能得到大量的经验和潜能作为最终奖励。攻城将军将成为新一任襄阳城主，拥有确定襄阳朋友和襄阳敌人的权力。

在襄阳大战中，玩家处于组队、有任务在身或者是战斗状态的情况下，都无法报名参战。在备战结束之前能任选一方报名，一旦子聪宣布“吾军已渡汉水”，则表示报名时间已过，无法再报名参战。

大战中守方只有70级以下玩家能继续运粮；蒙方只有70级以下玩家能截粮烧粮。

大战中能充分满足大家的PK欲望，不仅可以单挑，还可以群殴。大战死亡不掉经验，且在一段时间后自动回到复活点。攻城方玩家死后将被随机分配到城东或是城南；守城方玩家死亡后自动回到襄阳广场的复活点。

（18）运粮任务

本任务的等级限制在21～59级。

①襄阳一方的运粮任务。

宋军在城内大量囤积粮草，迎接即将到来的襄阳大战。后方支援的粮草已经运达襄阳城南了，快去将粮草押送入库。从襄阳

元帅府（5787，4581）进入房间，在大宋元帅吕文焕处领到押送粮草任务后，找到城南的粮官，调查后就可得到自己押运的粮草车。然后牵引粮车进城（牵引粮车时不要离粮车太远，否则牵引不到），送到城里西北军粮仓的粮官处，就算任务完成。一路要小心蒙古派出的截粮杀手杀人、烧粮车。将粮车安全押送至襄阳城粮仓，即可从守仓的粮官处得到酬劳。

②蒙古一方的运粮任务。

蒙古大军步步逼近，现已在汗水畔安营扎寨，粮草也在跟随大军前进步伐，源源不断从后方送往军营。从襄阳北草原（4226，1751）进入房间，找到蒙古军师子聪，领取押送粮车任务。找草原北部的粮官领取要押运的粮草车，押送至军营内部的粮草帐篷前即可。遇到敌方派出的截粮杀手杀人、烧粮车，应将其杀退。粮车安全送达粮仓，即可从守仓的粮官处得到酬劳。该任务有时间限制，超过时间将得不到任何酬劳。

（19）送信任务

本任务限制等级为 10～30 级。

①襄阳的送信任务。

襄阳大战在即，宋兵元帅吕文焕乃一忠臣，四处张贴英雄榜招揽人才不说，还力邀武林各正派人士前往相助。到元帅府（5787，4581）找吕大人（ask lu about 送信），他要你将一封密函交给武林正派某人士。在送信的路上，要躲避不时出现的杀手，找到该 NPC，将密函交上，即可获得经验、潜能、德行、阅历、名望等。这里要提一下，如果收信人是苏婉清，因她终年隐居古墓内，外派弟子无法进入，只有玉泉弟子才能完成给苏婉清的送信任务。

②蒙古的送信任务。

襄阳大战在即，蒙古军师子聪重金拉拢人才，允诺以高官厚

禄。如你欲往邪派发展，可前往蒙军大帐，可从襄阳北草原（4226，1751）进入房间，找子聪领取送信任务。保管好子聪交给你的信件。在送信的路上，要躲避不时出现的杀手，找到该NPC，将密函交给他，即可获得经验、负德行、阅历、名望等。此次送信除了小心杀手截杀外，一些邪派NPC也会主动攻击人。

因为本任务只要在同一场景均可采用"give mihan to××××"，所以不需要加坐标也可以完成任务。

任务的NPC主要是全真七子和桃花岛的几个NPC，还有就是丐帮常乐天。NPC地点分别如下：刘处玄在长春殿，谭处端在藏经阁，王处一在三清殿，丘处机在重阳宫校场，郝大通在广宁殿门口，孙不二在养心殿，马钰在后殿，常乐天在丐帮总坛小屋，岳潇在桃花岛岛主书房，穆湘在桃花岛练功房，傻姑在桃花岛练功房门外，秦宿在桃花岛练功房，欧阳凌在桃花岛练功房，苏婉清在玉泉宫。以上NPC有时也会出现在襄阳城北。



（20）杀高手任务

本任务的等级限制在31级以上。此任务与送信任务为连环任务，必须先由送信任务将部分NPC传送到指定位置，才能在吕文焕或者子聪处接到任务。而且这个任务为团队任务，必须由

3～7 位玩家组队完成。

①襄阳一方的杀高手任务。

据探子报，蒙古军师子聪最近聚集了一批高手在蒙古草原，意欲侵犯大宋。由至少 3 位玩家组队，队长在吕文焕处领取刺杀某 NPC 的任务。队长带队，从襄阳北草原（4226，1751）进入房间，将吕指定的 NPC 杀死，即可得到丰厚奖励。

②蒙古一方的杀高手任务。

据探子报，襄阳吕帅邀请一批武林人士前往协助抵抗蒙古大军，现已抵达襄阳城北。由至少 3 位玩家组队，队长在子聪处领取刺杀某 NPC 的任务。队长带队赶往襄阳城北，从襄阳元帅府（5787，4581）进入房间，将子聪指定的 NPC 杀死，即可得到丰厚奖励。

（21）逃犯任务

逃犯任务限制玩家等级在 30 级以上。

最近襄阳城内越狱不断，逃犯满天飞，而江湖义士也颇多，自告奋勇抓逃犯的人也真不少。可以“home xy”先到襄阳，然后去衙门（10752，3455）进入房间，找荆湖制置使吕文德要求逃犯任务，得知逃犯越狱后现在正在哪里。按照提示的位置挨家挨户地搜查。找到后（死活不论）回来向吕大人复命，可以得到经验、潜能和金钱奖励。

逃犯藏匿地点通常是：酒楼（12600，4500），钱庄（13200，4170），当铺（13700，4000），药铺（14000，3300）客栈（13000，4800，注意有二楼），东北民居（15230，4400），东门王氏（14040，4825），东门民居（12010，5070），裁缝店（11825，5950），东南角民居（11088，6247），精忠堂（5268，3767），王府后堂（10000，5566），王府睡房（11180，4888，有 2 个屋），王府书房（9790，4100），马王庙（9167，1640），马

王庙侧殿（8296，1616）。

等级15以上在衙门接任务，可以获得一定金钱，当完成18次后可以获得大量潜能和3个完全恢复且内力最大值加1的药。逃犯有一定攻击力，攻击方式为pfm，危险程度一般。

(22) 土匪任务

本任务的等级限制在60级以上。

襄阳城四周经常有土匪出没，烧杀抢掠，无恶不作。从襄阳衙门（10752，3455）进入房间找吕文焕，接剿灭土匪的任务。土匪会在城南西北、城南正西、城南东南、城南正东、城西正西、城西正北、城西正东、城东正北、城东汉水（东北位置）、城东码头（城东正东）、城东东南、城北汉水（正北）这几个位置顺序出现。当按提示赶到地点找到属于自己队伍任务的土匪时，将土匪杀光后就可以回衙门报到并获得奖励。吕文焕给得不多，但此任务最大的奖励就是杀土匪后获得的大量经验和少许金钱。每完成12次后，可以得18颗救命人丹及1棵老山参作为奖励。

该任务也可以组队进行，等级15以上的都可以组队在襄阳衙门接任务。接任务的时候要求所有队员在场，过程同上。在这个任务中，土匪较多，帮主会pfm（perform）攻击，伤害较高。要带足恢复的药品，否则容易死亡。另外，宝箱有保护时间，在保护时间内不能开启别人打出来的宝箱。

3. 丐帮门派任务

(1) 丐帮初级任务（青竹令任务）

本任务限制等级在1～30级。

襄阳荆州街口（12399，4799）长年站着一个要饭的小乞丐，此人身材瘦小，却是当今六大门派之一丐帮的弟子。找他要任务，小乞丐会交给你一枚丐帮信符青竹令，要求你趁最近两国交

战，四处打听一下消息。并提示你去找青年男子打探，群英楼旁边、寺庙里、比武擂台附近、东郊等处，都是青年男子爱去的地方。收集到消息后即可回小乞丐处交任务。将青竹令交还给小乞丐，可得到经验、潜能和丐帮功劳点奖励。

（2）丐帮高级任务（武穆遗书任务）

本任务限制等级在120级以上。

从丐帮总舵（724，554）进入房间，询问丐帮长老文冲王，点击“帮忙”。他说近来蒙古鞑子屡次进犯大宋，要你乔装打扮，迅速混入他们兵营中刺探敌情。接任务来到蒙古后，杀掉蒙古士兵，死掉的士兵会随机掉下他们的衣服，然后可穿着他们的衣服到各个蒙古包中刺探军情。你在不经意间“询问”万夫长的时候，他们好像在说王子派沙沙哈等一批高手到中原，抢了一本兵书的事情，但看到你就又不说了。这让你想起了中原遗失岳武穆兵法的事情，莫非……所以决定继续刺探，如果真是他们干的，你决定把书抢回来。

这时你被军营中的沙沙哈发现了，很多卫士把你包围了起来。你在击退他们的同时，顺势从沙沙哈身上拿到了岳武穆兵法。你奋力返回中原，可是可汗带领蒙古武将穷追不舍、一路追杀而来……沙沙哈和可汗都是用大招NPC，所以要小心，不过杀死可汗可能有特殊奖励。你力敌群雄，突破重重险关，杀死追杀而来的蒙古士兵，迅速返回丐帮。将岳武穆兵法交给了文冲王，文冲王感叹你英勇的胆识、造福苍生的壮举，奖励经验、潜能和襄阳好感度。

在此任务中，去打探消息的时候，是随机出现任务NPC来袭击你的。另外，接到任务开始就不可以再用“home”指令。

4. 密宗门派任务

(1) 初级，酥油任务

本任务限制等级在1～20级。

从襄阳北草原（4245，2478）进入蒙古大帐右面的帐篷，向蒙古国师大宝法王八思巴打听酥油的任务。这时得知，最近本教需要大量的酥油祭祀，要你到周围的帐篷去找些酥油回来给他。接任务后四周巡视，在其他的帐篷外找到了一个小男孩。男孩告诉你，他的爸爸叫他把酥油交给圣教来的小师傅，但是来了一个小流氓把酥油抢跑了。于是去找那个小流氓，击败他，就会将酥油交给你了。回去将酥油交给八思巴，可得到一些潜能、经验和忠诚度。

(2) 中级，超度任务

本任务限制等级在16级以上。

可以打死一个等级要比自己高的NPC，然后拿着他的尸体去襄阳北草原找到草原上的小贩（1816，1210）。先买瓶酥油然后到蒙古草原的祭坛（西南角1个、西北角2个、东南角1个）上找到监僧（4393，3381）接任务，把带在身上的酥油给他，再给尸体。等超度完毕后，他会给你特别多的经验和门派忠诚度。

5. 灵蛇门派任务

(1) 初级，怪蛇任务（限制驯兽术）

少庄主霍沙德需要很多弟子为他养殖很多奇毒怪蛇，因此灵蛇弟子可在灵蛇山庄（2255，531）找霍沙德接任务。他会给你一枝怪蛇杖和一条奇毒怪蛇，这怪蛇吃鸟类、吸人血，特别是名门正派高手的气血。然后可带着怪蛇通往灵蛇山庄蛇场的山路，打开物品栏，把怪蛇放到山路上。接着对它进行调查，会显示出它的饥饿程度，有些正派弟子，如桃花女弟子、桃花岛家丁、中年男子、丐帮女弟子等会来杀你的怪蛇，你要保护它，同时让它

不断吸取他们的血。它吃饱了会自动回到你的蛇杖里，你就可以回去交任务了。



（2）中级，美女任务

似乎是等级10以上才可以做的，可以获得大量的潜能和现阶段最多的钱，还有一定经验，赚钱就全靠它了，但是会减不少神值（侠义值）。每完成12次后可以获得10个蛇果。打美女时有时候会呼唤出数量不定的侠客阻挠，任务危险程度一般。

在灵蛇山庄（2255，531）找少庄主霍沙德接任务。少庄主天生好色，天下美女无其不爱。身为山庄弟子，要到以下一些美女出现的地点抓美女回来：

①襄阳城西（home xy2），从襄阳西门出去。

②襄阳群英楼（home xy2），擂台旁边。

③桃花港口（home xy），出东门，到汉水港口找老汉，打听询问，就到了home2，然后出房间，出院子，往右走，到切换地图的地方进去，然后连续往回走两次，即往回切换两次场景就到桃花港口了，这里也就是疯仆任务的海滨。

④终南山后山（home yq），从右上地图处切换过去就是；终南山山脚（home xy2），向王清隐打听终南山；终南山山腰，从终南山山脚上来就是；终南山山顶（home yq），从终南山后山再上去就是；玉泉宫外树林（home yq），从右下切换场景就是。

其他可能的地点还有：终南山玉泉宫树林附近、终南山分岔

路、终南山后山、襄阳城南西北角等地。

帮少庄主找来桃花岛女弟子、神秘女子、丐帮女弟子、美貌道姑，并送给少庄主，可得到很多的金钱、经验、潜能、邪恶度和门派忠诚度。要注意的是，抓美女是件不光彩的事情，因此会有江湖上的侠客出来阻挠，但是只要掌握好时间，动作快些，在江湖侠客赶来之前就将美女……她也就对你百依百顺了，否则必然是被侠客杀了。耽误的时间越长，赶来保护美女的侠客就越多，游戏里有好多人都是这么死的。其次，交任务时要站在霍的身边，不然给不了他美女。

（3）高级，养蛇任务（限制门派毒计）

由于本门派是以毒著称，所以要不断培育出更好的新品种给少庄主。在灵蛇山庄（2255，531）找少庄主霍沙德接任务。得知魔鬼潭中有很多毒性剧烈的蛇可以用来培育新品种。抓两条后交给蛇场的蛇奴，蛇奴可以帮助你完成培育过程，但是他只负责培育，还需你用自己的毒技来控制毒蛇，所以在培育的过程中千万不要走开。系统会提示你新品种培育的过程。等新品种培育好，蛇奴交给你后，就可以把新培育出来的小蛇交给少庄主，可得到经验、潜能和门派忠诚度。

6. 玉泉门派任务

（1）初级、麻雀任务

在玉泉宫外（948，785）吴婆婆处接麻雀任务。她会让你去宫外树林里抓些麻雀给她。麻雀很小，飞得很快，不是很好抓到的。时不时还有很多野兽出现，要小心不能被野兽伤到。当打到一定数量的野兽时，系统会提示你“师傅只是想让你通过搏斗来锻炼武功”。然后你就可以回去交任务了。

（2）中级，玉蜂任务

在玉泉宫外（948，785）向吴婆婆打听玉蜂的任务。她会给

你一个蜂箱，蜜蜂很爱吸食花蜜，然后可去宫外的树林里放蜂，把它们喂饱。打开物品栏，右键点蜂箱，蜜蜂就自动放出来了。树林里的狗熊很爱吃蜂蜜，所以要保护好蜜蜂免遭狗熊的侵害。等蜜蜂吃饱后，就可以收回到蜂箱里，然后回去交任务了。

（3）高级，双修任务

玉泉的双修任务必须 3 人组队来完成，其中除了队长之外，其他人必须是玉泉宫弟子。然后 3 人去玉泉宫外树林处。玉泉宫弟子就可以输入“练功”然后开始修炼了。中途会出现一些色狼，这时作为队长就要起到一个保护修炼的弟子不受打扰的作用。

7. 全真门派任务

全真派的在 20 级之前在丘处机那里都是接到草药任务。20～50 级之间随机领取到挖药或是贪官任务，级别越高领取贪官任务的概率越高。

（1）初级，草药任务

本任务限制的等级为 1～50 级。

全真弟子到重阳宫长春殿（4918，2833）找执教掌门丘处机打听任务。丘道长给你药锄，说炼制丹药的药材快没了，要你去帮忙挖药。采药的地点在终南山山腰或者山顶。从 home qz 点出发，一直往左边走，走到头，出重阳殿大门后往下走，到终南山岔路，往北边的阶梯上走到山顶，往南边的阶梯走则会到山腰。到了地点，用右键直接点物品框里的药锄，就开始挖药。没到地点是挖不了药的。采药者也要先带足防身药，因为挖药过程中，会跳出一些主动攻击的小动物（如加强版的猴子之类的）。该任务可获取一定经验和潜能。

（2）中级，贪官任务

本任务的级别要求在 20 级以上。

到重阳宫长春殿（4918，2833）找执教掌门丘处机打听任务（指令 home qz），得知有贪官携民脂民膏投靠蒙军，必须速去截杀他。贪官经常出没的地点指令和坐标如下：

①终南山脚（home xy2），然后往上跑一点再往西跑，见到一个小道士，让他帮你传送到终南山脚。

②蒙古草原（home mg），然后往西南跑一点就可以见到。

③丐帮竹林（home gb），往南跑到竹林 2，然后往东走一点就能看到。

④灵蛇山庄（home ls），就在南边一点。

⑤群英楼（home xy2），往北跑到比武台的左边就是，在三楼。

⑥元帅府（home xy2 即是）。

⑦安抚使衙，就是衙门（home xy），往北到岔路口，再往西就到，在不到比武台的地方。

⑧桃花港口（出襄阳东门），到正东坐船至桃花港口，在上面的沙滩上（home2 然后出房间，出院子，往右走，到切换地图的地方进去，然后连续往回走两次，即来回切换两次场景就到桃花港口了，这里也是疯仆任务的海滨）。

⑨襄阳东郊，出襄阳东门；襄阳西郊，出襄阳西门；襄阳南郊，出襄阳南门；襄阳北门，在襄阳正北门（home xy2），一直顺路往北（不是 home xy 或者城北）。

贪官身边有两个随从，会在你刺杀贪官时出来保护，所以要先将两个随从杀掉，再刺杀贪官则大功告成。回丘处机出交任务，可得到很多潜能、经验、侠义度和门派忠诚度。此任务的危险度比较低，因为 NPC 的等级比自己平均高 1～2 级，有时级别会低一些。

8. 桃花门派任务

(1) 初级，小动物任务

本任务限制的等级为 1～50 级。

在桃花精舍（6182，1841）的练功房里找到欧阳菱打听任务。她很喜欢和一些小动物在一起玩，如小海龟、大海龟、小猴子、小兔子等，她会让你去帮她找一些来。你可以去精舍外和海滩等地找到这些小动物，捕捉回来给她，可得到一些经验、潜能和门派忠诚度。连续 5 次送她小动物玩，有一定概率得到预防毒蛇野兽的金创药。

在任务中只是单纯的捕捉，以驯兽术为基础。初期结合挑战的捕捉能大大缩短捕捉时间。

(2) 中级，疯仆任务

本任务限制等级在 30 级以上。

在桃花精舍（6182，1841）的练功房里找到秦宿打听任务（也可以用指令 ask qin about 任务），他会告诉你有个恶仆凶性大发、胡乱杀人，让你去除掉他。疯仆所在的位置一般出现在：

①来桃花时的海滨（harbor）的某处（2316，1143）。从精舍右下角的出口（精舍 7379，4039）先到桃林，然后从桃林 1 的左上角出去到海滨。疯仆一般站在写有桃花岛的那个大石头旁边。

②从桃林 2 右边中间那个出口才能到的沙滩（shatan）的一个地方（1522，604）。从房子右下角的出口先到桃林，然后走到桃林 2，再从桃林 2 右边中间那个出口到沙滩。

③来桃花岛经过的山路 1（shanlul）的 3 个地方，即（1395，3033）、（292，3292）和（1044，1922）。

④来桃花岛时要经过的一个山洞（shandong），在山洞中的 4 个地方，即（2844，575）、（1937，608）、（2732，491）和

(1520，414)。

⑤在观潮台（guanchao）上的2个地方，即（865，675）和（1489，491）。从房子出来后往右上方走会找到一个出口（精舍4424，354），那就到瀑布的出口，到了瀑布往右边到观潮台了。到瀑布时能看到一个黑色的洞口，进去就能找到山洞的疯仆了。

⑥精舍（jingshe）湖周围的5个地方，即（1176，4947）、（638，3670）、（1330，2489）、（4088，4512）和（3350，5198）。

⑦桃花岛荆棘树林（shulin）的3个地方，即（365，677）、（833，511）和（286，317）。由观潮台下的一个出口能到荆棘树林。

⑧桃花岛香冢（xiangzhong）的2个地方，即（372，666）和（685，321）。从荆棘树林往下就是香冢。

疯仆一般会高出1～4级，也有可能是同级的。打的时候一定要选个好方向打，就是能把他逼到没有退路的地方打是最好的。因为当你逼着他时连续点击他，会造成他 busy time（忙得没有能力还击你）的情况。但是一定要点中他，如果没有点中他，你自己就会出现 busy time（你动作没有完成不能移动）而处于被动挨打的局面。疯仆的气超长，所以做这个任务时要充分准备补血的药物，桃子肯定是要多带的，等血少到一定程度就吃一个。如果桃子没有了气也少了，可以先跑到一边打坐（快键 S 或者点按钮“坐”，也可以用指令 dazuo 数值），再用内力补血（指令 yun recover 或者点击“气”字按钮）。补满血气后再去杀他。

如果做这个任务人多了，会出现两三个疯仆站在一起的情况。这时点击疯仆有个“观察”的选项，是你的任务的疯仆时选此项，会出现“这个疯仆看上去很像秦宿描述的样子！”而出现“疯仆喉间发出几声嘶哑的呀呀声，眼中凶相暴露。”是别人的任

务疯仆。疯仆站在一起时可用右键选挑战自己的疯仆，把他引到一边，然后再打。因为两个玩家在一起杀疯仆容易造成误伤。当出现对话框上面写着“已经完成任务了，快回去交差吧”时，就可以回去再向秦宿要“任务”，就会得到应得的经验了。

{
"filename": "MTE4MzQyMDAuemlw",
"filename_decoded": "11834200.zip",
"filesize": 16607736,
"md5": "c33d26c5422cd4801797151ade55c307",
"header_md5": "b199082e20a66b37d865303dcb679ce1",
"sha1": "ceeb3b4c20f5802aa7aace4a08cb8ffa882d43ed",
"sha256": "9d217cdd0d263bd562bad9801e23c53346ead17daec90bbb43b17e44ebca93c5",
"crc32": 108440710,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 17170858,
"pdg_dir_name": "",
"pdg_main_pages_found": 240,
"pdg_main_pages_max": 240,
"total_pages": 250,
"total_pixels": 188475000,
"pdf_generation_missing_pages": false
}